
Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 47
2,75€
Play2 manía
Portugal 2,75€
PLAYSTATION 2
KINGDOM HEARTS • TONY HAWK'S 4 • PRO EVOLUTION SOCCER 2 • EL SEÑOR DE LOS ANILLOS • HAVEN • WRC II EXTREME • HARRY POTTER • TENCHU 3 • 007 NIGHTFIRE • THE GETAWAY • MINORITY REPORT • RESIDENT EVIL ONLINE...
PSONE
HARRY POTTER • FIFA 2003
180
JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
GTA VICE CITY
¡Así es el juego más explosivo de estas Navidades!
•REVIEW EXCLUSIVA DE VIRTUA TENNIS 2
El mejor tenis llega por fin a PS2
•¡¡LOS BOMBAZOS DEL 2003!!
Tomb Raider, Silent Hill 3, Devil May Cry 2, Mafia..
•GUÍAS Y SOLUCIONES
TimeSplitters 2
Commandos 2
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE
MIRA EN EL INTERIOR
COMPARATIVA JUEGOS DE FÚTBOL
FIFA 2003, Esto es Fútbol 2003, Pro Evolution 2
EL MEJOR FÚTBOL
8 424094 800032
00047
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Play2 manía
The Thing
Armas • Enemigos • Puzzles • Estrategias • Compañeros
← Guía de The Thing
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos !!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS
EN CADA JUEGO QUE COMPRES
(PÁG. 87)



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FISICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

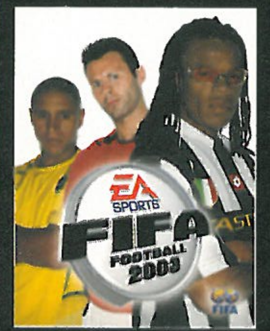
Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él. Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?





PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE


PC CD







Somos el deporte

SUMARIO [47]

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Sonia Ortega, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2003

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



www.hobbypress.es/Playmania

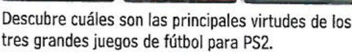


La saga *Resident Evil* vuelve a PS2, aunque esta vez se jugará de una manera muy especial...



La diversión continúa en enero: *Tomb Raider, Devil May Cry 2, Wolfestein, Silent Hill 3,* Soul Calibur 2...





Descubre cuáles son las principales virtudes de los tres grandes juegos de fútbol para PS2.



El juego basado en la película "Las Dos Torres" es uno de los más esperados del año.



El mejor tenis de la historia se estrena en PS2, con una versión que tiene en la diversión su mejor golpe.

Te descubrimos todas las claves para superar sin problemas los niveles de este apasionante shooter subjetivo.





Terminamos la guía del mejor y más atractivo juego de estrategia para PS2.

Te avanzamos los mejores juegos del mes que viene: *The Getaway, Tenchu 3, 007 Nightfire, Sly Raccoon...*

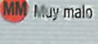
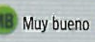


Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas mínimas de calidad.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable bajo.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Sobresaliente y Matrícula de Honor.** ¿Alguna duda?

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:


 Muy malo  Malo  Regular  Bueno   Muy bueno  Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.



Juegos tipo videoconsola

En tu vida has jugado así

¿Cómo estás?



Mensajes Multimedia



Juegos



Melodías Polifónicas



Información/ Ocio

Descubre una nueva forma de divertirte.

Disfruta de nuevas sensaciones con cualquiera de los más de 20 juegos que puedes descargarte. Juegos a todo color, con vibración, gráficos en 3D y sonidos y efectos tan reales como en una videoconsola. Nunca pensaste que todo ésto pudiera pasar en tu móvil.

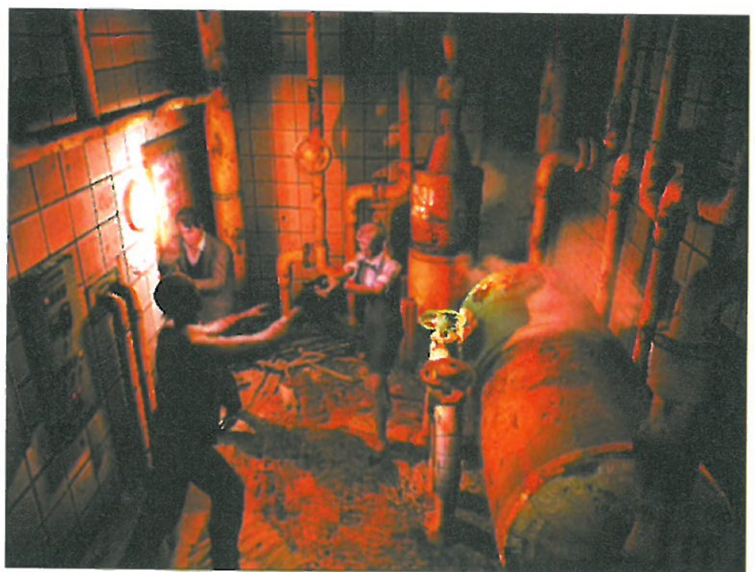




Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

Servicios prestados según condiciones generales.





Resident Evil se volverá a jugar en PS2

EL MIEDO ESTÁ EN LA RED

Capcom ya ha hecho oficiales los primeros datos de su primer Survival Horror Online, el cual se ambientará en Raccoon City y permitirá hasta un máximo de cuatro jugadores simultáneos.

Capcom acaba de presentar *Biohazard Network*, lo que será su primer juego de terror Online que, como no podía ser de otra manera, formará parte de la saga *Resident Evil*. El juego se ambientará entre los dos primeros juegos de la saga, y en él podremos escoger al protagonista entre un total de 8 personajes diferentes, y compartir nuestra aventura con otros 3 jugadores más. De hecho, uno de nuestros primeros cometidos en el juego será buscar a nuestros compañeros, con los que tendremos que compartir objetos y cooperar para sobrevivir. El juego, que todavía no tiene fecha de lanzamiento en Japón, se podrá jugar con módem o con banda ancha, y es un firme candidato a saltar a Europa durante el 2003.



Para jugar a este nuevo *Resident*, podremos optar entre 8 personajes y hay de todo: un policía, un fontanero, un político, una doctora, una periodista...



Resident Evil Online adoptará el esquema visual típico de la serie, con fondos renderizados y personajes poligonales, todo altamente detallado.



Una de nuestras tareas será encontrarnos con los demás jugadores, aunque también veremos otros personajes controlados por la consola.



Cada uno de los personajes tendrá unas cualidades diferentes, así como un catálogo de armas distinto, un detalle que nos obligará a cooperar.

DRAGONES CONTRA HUMANOS

La batalla por la Tierra empezará el mes que viene con *Reign of Fire*.

El mes que viene ya podremos disfrutar de *Reign of Fire*, título basado en la película homónima en el que hombres y dragones lucharán a muerte por un objetivo muy noble: nuestro querido planeta Tierra. Lo más destacable es que podremos vivir la historia desde los dos puntos de vista. Como miembros de la resistencia humana, manejaremos un buen puñado de vehículos equipados con devastadoras armas y deberemos cumplir una serie de misiones, como proteger puestos o realizar tareas de escolta. Pero también podremos ponernos en la piel de un temible dragón, dejándonos llevar por sus destructivos instintos... Nosotros ya lo hemos probado y nuestra primera impresión ha sido muy favorable. El mes que viene os daremos todos los detalles.

Reign of Fire, está basado en la película "El Imperio del Fuego" y nos enfrentará a un cruento conflicto entre humanos y dragones.



Podremos optar entre jugar en el bando de los dragones o en el de humanos. En este último caso, manejaremos varios vehículos.



Los dragones serán menos "estratégicos" y nuestros objetivos con ellos pasarán casi siempre por destruir todo vestigio de vida.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de Octubre)



Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de Octubre)



Los más alquilados PS2

(del 1 al 31 de Octubre)



SONY YA TIENE PLANES ONLINE

El juego Online se pondrá en marcha en Europa en Marzo de 2003.

Sony acaba de anunciar que, a partir de marzo de 2003, el juego Online a través de banda ancha se instalará en Europa. El primer lugar donde se va a implantar será Reino Unido y posteriormente, a lo largo de 2003, le seguirán Alemania, Francia y España, entre otros territorios.
Para entonces, Sony pondrá a la venta un kit de conexión, compuesto por un adaptador Ethernet, un disco de inicio con demos y un juego online, a un precio idéntico al de un juego de PS2.
Posteriormente se irán poniendo a la venta los primeros juegos Online, entre los que estarán *Esto es Fútbol 2004*, *WRC Online*, *Destruction Derby 4* o *SOCOM*, a los que hay que sumar los títulos que están desarrollando compañías como Capcom, Activision, THQ, Electronic Arts o Eidos.
Esperamos poder ampliaros la información en breve. Paciencia.

STARCRAFT EN PS2

Blizzard, uno de los equipos de desarrollo más aclamados en el mundo del PC, ahora también trabaja para PS2.

Blizzard, los responsables de series tan exitosas en PC como *Diablo* o *Warcraft*, han sorprendido a todos con el anuncio de *Starcraft: Ghost* para PS2, título que aprovechará el universo de *Starcraft* para ofrecernos un prometedor juego de acción. Su protagonista será una letal Ghost experta en el combate táctico, que combinará los poderes propios de su raza con el armamento más moderno. Y todo ello adornado con un apartado gráfico de un pinta excelente. Llegará bien entrado el año que viene.



Starcraft fue un exitoso juego de estrategia en tiempo real para PC.



Aunque el juego de PS2 se basará en la acción pura y dura.



La protagonista, Nova, es una Ghost, una de las razas de *Starcraft*.

LA MEJOR MÚSICA EN VICE CITY

Se pone a la venta la BSO del juego.

A partir del 11 de noviembre Sony Music pondrá a la venta los siete álbumes que recopilan toda la música que aparece en el genial *GTA Vice City* y que suponen una colección más que representativa de la música de los 80. Cada compacto está dedicado a un estilo musical, desde Heavy Metal a Hip-Hop, pasando por baladas Pop o New Wave... En ellos tienen cabida artistas como Judas Priest, Blondie, Flock of Seagulls y muchos más. De verdad, si flipas con el juego, vas a alucinar con su banda sonora. Y el precio no está nada mal, unos 12 euros cada compacto.



NUEVOS PACKS PS2

Sony prepara el lanzamiento de tres nuevos packs.

Desde principios de noviembre, Sony va a poner a la venta una serie de packs ideales para los que todavía no os hayáis comprado una PS2 (¿cómo es posible?), cuyo precio estimado se situará a partir de los 289 Euros. El primero en ponerse a la venta, el 8 de noviembre, incluye la consola, el mando a distancia DVD y la película en DVD de "Spider-Man".

El 27 de noviembre se pondrá a la venta el pack con el genial juego de rally *WRCII Extreme* y, a lo largo de diciembre, el tercer y último pack, que incluye la apasionante aventura *The Getaway*. Para que luego digáis que no hay donde elegir...



GANADORES PASATIEMPOS

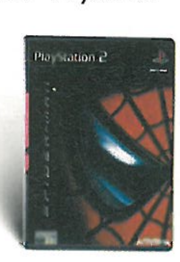
Estos son los ganadores de los 10 juegos de *Mat Hoffman 2 + DVD de extras* para PS2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Octubre. Enhorabuena a todos.

Jesús Alberti Sodupe	A Coruña
Francesc Clari Estefa	Barcelona
Lorenza Hernández Merino	Barcelona
José L. García Pérez	Fuerteventura
Inmaculada Marrero Domínguez	Las Palmas de Gran Canaria
Fernando Santamaría García	Madrid
Juan M. Trujillo Beato	Málaga
Antonia Rico Lifante	Murcia
Javier Carrera García	Soria
Fernando J. Hernández Pérez	Tenerife

SPIDER-MAN BAJA DE PRECIO

Lo mejor del hombre araña, por 49,95 €.

Con motivo del lanzamiento de la película "Spider-Man" en DVD y VHS, a partir del 8 de noviembre el precio del juego basado en dicho film bajará de 64,95 a 49,95 euros. Toda una ocasión de oro para disfrutar de las espectaculares andanzas del superhéroe más famoso de la Marvel en nuestras PS2.





www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

El flipendo de la Clase de Defensa Contra las Artes Oscuras

El mal en el interior de la Cámara Secreta

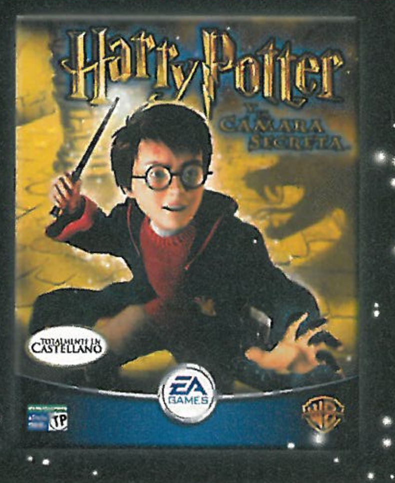
La varita Ollivander

Tu valor
Tu regalo para Navidad

¿Tienes los necesario para ser Harry Potter en Harry Potter™ y la Cámara de los Secretos?
Disponible el 21 de Noviembre







PC CD-ROM










GAME BOY COLOR

TERROR "MADE IN CAPCOM"

Clock Tower 3 nos hará pasar mucho miedo... en la próxima primavera.

El Studio 3 de Capcom, con Tatsuya Minami a la cabeza, está dando los últimos retoques a la tercera parte de la saga *Clock Tower*, un survival horror que tiene una pinta realmente espeluznante. En él asumiremos el papel de Alyssa, una niña que regresa a su hogar y al llegar se encuentra con que ha retrocedido 50 años y ahora un montón de espíritus pululan por los pasillos. Deberemos apaciguar sus almas para después acabar con un total de cinco asesinos en serie (incluido el asesino de las tijeras, ya conocido por las entregas anteriores), en un título que apostará más por el terror psicológico que por la acción directa. Los japoneses lo tendrán en la calle a finales del presente año, mientras que en España deberemos esperar hasta la próxima primavera para disfrutar de él.



Clock Tower nos ofrecerá terror sicológico, dejando de lado la acción. Imagínatelo: nuestro mejor arma será Agua Bendita...



Los pasillos de la casa estarán plagados de espíritus que sólo Alyssa, la prrotagonista puede ver. Esta "anciana" es un ejemplo del tipo de miedo que Capcom nos quiere hacer pasar...



Alyssa se las tendrá que ver con un total de cinco asesinos en serie, cada uno con su arma especial: tijeras, hacha...

BATMAN VUELVE

Ubi Soft anuncia otro juego protagonizado por el superhéroe.

Tras los buenos resultados obtenidos con *Batman: Vengeance*, Ubi Soft ha anunciado recientemente que el hombre murciélago volverá a planear sobre PS2 a finales de 2003. Con el título todavía provisional de *Batman 2*, el juego será desarrollado por los estudios que la compañía francesa tiene en Montreal y se basará en la serie de animación "The New Batman Adventures". Aunque aún está todo muy en el aire, ya os podemos adelantar que estarán todos los personajes de la serie de dibujos y que podremos manejar a más de uno. Os seguiremos informando.

UNA GUÍA PARA LOS JUGONES

Todos los juegos de todas las consolas analizados en una guía de compras.



El equipo de Hobby Consolas se ha currado una completísima guía de compras en la que podréis encontrar más de 300 juegos para todos los formatos, analizados y puntuados, los mejores periféricos disponibles y un exhaustivo examen de las cuatro consolas más populares del momento: GameCube, PlayStation 2, Xbox y Game Boy Advance. Además, dentro de las 196 páginas también encontaréis una selección de sus "recomendados" y un adelanto con los grandes lanzamientos de 2003. El próximo 22 de Noviembre lo tendréis a la venta.

Breves & Fugaces

- Como siempre, empezamos con los más vendidos de PS2. En Japón, vuelve a ser, por segundo mes consecutivo, *Dynasty Warriors 3*, seguido de *Taiko no Tetsujin*, un juego musical inspirado en los tambores tradicionales nipones, que ha causado furor. En USA, el que parte el bacalao es *GTA Vice City*, que en su primer día de ventas se agotó, superando el millón de copias colocadas.
- **Seguimos con Namco, que de cara a los próximos meses va a realizar un bombardeo en toda regla con un buen puñado de títulos para para PS2. Entre los nombres confirmados están _Ace Combat 5_, _Moto GP3_, un nuevo _Ridge Racer_ y _Time Crisis 3_, que acaba de instalarse en los salones recreativos de Japón.**
- Otra de nuestras favoritas, Square, ya ha asegurado que, aparte de *FFX-2* (del que os ofrecemos los primeros detalles en nuestro reportaje especial), tiene previsto lanzar la duodécima entrega a lo largo del año 2003, que está siendo supervisada por el director de *Vagrant Story*. También se ha dicho algo de que Square planea un nuevo juego de rol Online... y no se tratará precisamente *FFXI-2*.
- **Una curiosidad, hablando del tema Online. Pese a que finalmente _Timesplitters 2_ no incluyó opciones Online, un grupo de aficionados ha encontrado en el propio juego la forma de disfrutar de esta modalidad en PS2. Para ello debéis tener un ordenador e Internet en casa, y saber inglés para entender los pasos que se indican en la página web http://www.neoavalon.com/TS20/setup/.**
- Uno que seguro será un éxito sin opciones Online es *The Getaway*, del que ya se rumorea que tendrá una secuela y un disco de expansión para el juego original. La secuela tardará bastante en llegar.

evolution studios

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2002*

*Bajo reserva de la publicación oficial de resultados por la FIA.

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship II Extreme con la serie especial **Peugeot 206** PlayStation 2.

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

WRC EXTREME

Comida oficial del Campeonato del Mundo de Rallies.



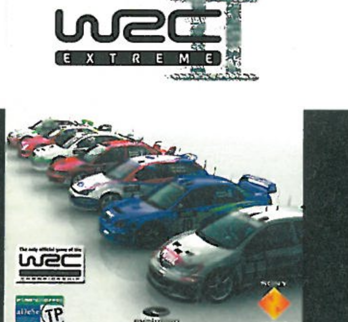
Gran Bretaña

Chipre



España

Tendrás que probarlo.



21 pilotos reales. Todos los equipos. Las 14 pruebas oficiales del Mundial de Rallies. Más de 800 km de carreteras. Gráficos creados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerías totalmente deformables. Prototipos de los coches de rally del futuro. Opción multijugador. World Rally Championship II Extreme. El único juego oficial del campeonato del Mundo de Rallies.



es.playstation.com

PlayStation 2

DETERMINACION TENSION AUTOCONTROL EL OTRO LADO

ESTE MES HOBBY CONSOLAS ES UN NÚMERO REDONDO



• Llévate **GRATIS** este mes con Hobbyconsolas un alucinante **DVD*** con imágenes de los mejores juegos para **GAMECUBE**

* Compatible con cualquier formato DVD-VÍDEO, incluyendo PlayStation 2 y Xbox





Y ADEMÁS...

- 220 páginas con los juegos más potentes de este mes
- **Y DE REGALO** la guía completa de *GTA Vice City* y **10 alucinantes pegatinas para decorar tu móvil**

A la venta el 28 de noviembre por sólo 2,95 €



HARRY POTTER, EL FENÓMENO DEL AÑO LLEGA A TU NINTENDO

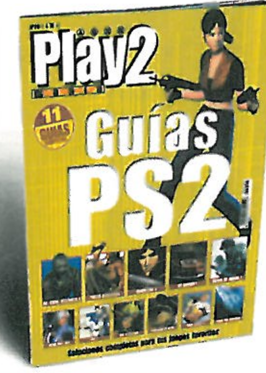


• **En portada.** La nueva entrega de *Harry Potter* se estrena en todas las consolas Nintendo con una genial aventura. Aquí tienes todos los detalles.
• **Espectáculo de novedades.** Los mejores títulos llegan a CUBE y Advance. No te pierdas los análisis de *Starfox*, *FIFA 2003*, *Eternal Darkness* y *Need for Speed*, o *Yoshi´s Island* y *Metroid Fusion* para la portátil.
• **Póster doble de regalo.** Y gigante, de *Tomb Raider: The Prophecy* y *Starfox Adventures*, lo mejor de lo mejor.

Ya a la venta

Play2

LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2



• **Guías completas para PS2:** Si tienes un PS2 y estás atascado en alguno de tus juegos, échale un buen vistazo a los Especiales de Guías que PlayManía te prepara. En esta ocasión, soluciones completas para *Resident Evil Code: Veronica X*, *Turok Evolution*, *GT Concept*, *Onimusha 2*, *Medal of Honor*...

Ya a la venta



CONTRA LAS LEGIONES DEL CÉSAR



• **Los mejores Test:** junto al genial *Imperivm*, analizan, entre otros, *Unreal Tournament 2003*, *La Cosa*, los nuevos *Los Sims*...
• **Comparativa de Hardware:** cuatro pad de control para PC y otros 4 de PS2, sufren pruebas de rendimiento y resistencia.
• **Juego Completo Original:** nada menos que *MDK 2*.

Ya a la venta

PELIGRO: CUANDO EL JUEGO TERMINA, TUS SUPERPODERES TAMBIÉN.

No puedes volar. No eres más fuerte que una locomotora o más rápido que una bala. Realmente nadie espera que tú uses tus poderes para salvarlo. Cualquier intento de hacerlo tendrá como consecuencia: piernas, brazos, dedos y dientes rotos. Así mismo tampoco tienes más de una vida, por lo que continuar será imposible. Simplemente recuerda que cuando este juego termina tus superpoderes lo harán con él.

PlayStation 2

SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS

ATARI







PlayStation 2





LA DIVERSIÓN CONTINÚA EN 2003

¡¡CON ESTOS BOMBAZOS VAS A FLIPAR!!

¿Pensabas que PS2 iba a quemar todos sus cartuchos estas Navidades? ¿Que no íbamos a tener juegos "decentes" durante los primeros meses de 2003? Pues olvídalo, porque el apabullante catálogo de PS2 no nos va a dar tregua, ni siquiera durante la temible cuesta de enero...



Tomb Raider. El ángel de la oscuridad

Final Fantasy X-2

Devil May Cry 2

Silent Hill 3

Los Sims

Soul Calibur 2

Return to Castle Wolfenstein

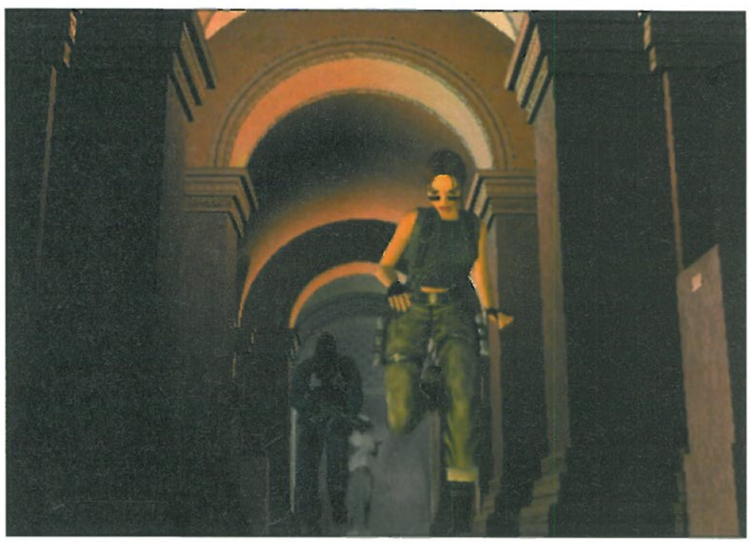
Metal Gear Solid Substance

Indiana Jones, La tumba del emperador

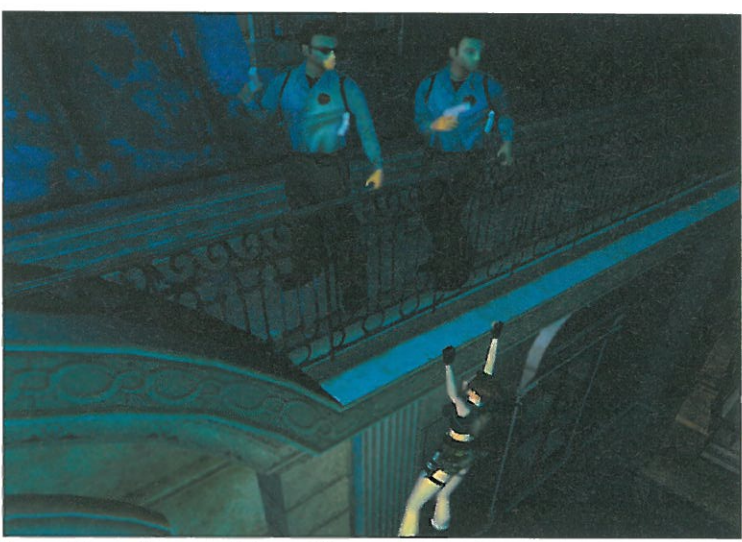
LARA CROFT SE RENUEVA PARA LA GENERACIÓN DE LOS 128 BITS

→Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad

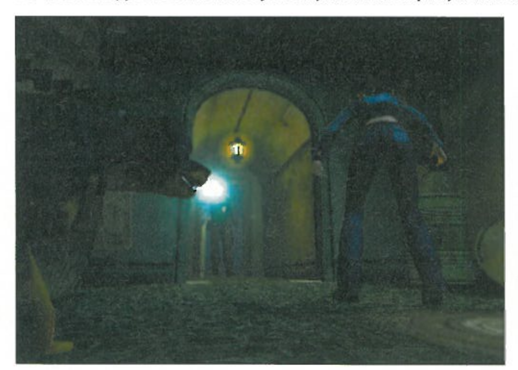
Compañía: **Core Design**
Fecha: **Febrero 2003**
Tipo: **Aventura**



Como en los juegos de rol, Lara potenciará sus cualidades a medida que supere objetivos y misiones. De este modo, podrá saltar más lejos o esprintar más rápido, entre otras muchas cosas.



Lara tendrá que aplicar sus movimientos clásicos y sus nuevas acciones a un montón de situaciones totalmente novedosas, algunas de ellas inspiradas claramente en los principales bombazos de PS2.







El esperado primer *Tomb Raider* para PS2 acaba de sufrir un retraso, que ha llevado su lanzamiento hasta febrero de 2003. La buena noticia es que estos 3 meses se van a dedicar a mejorar al máximo la puesta de largo de Lara en PS2, especialmente la jugabilidad.

Como ya sabéis, *El Ángel de la Oscuridad* mostrará una ambientación y un argumento más sombrío de lo habitual en la saga, en el que Lara debe evitar el resurgimiento de una peligrosa raza.

El nuevo Tomb Raider mantendrá las virtudes de la saga junto a un montón de novedades.

Afortunadamente no estará sola, y contará con la ayuda de un segundo personaje controlable, Kurtis Trent, un aventurero con poderes especiales.

La mecánica de juego irá más allá de todo lo visto en otros *Tomb Raider*, aunque sin perder el espíritu propio de la saga. Así, Lara dispondrá de sus habilidades clásicas, como saltar, trepar o correr, pero las podrá mejorar, como en los juegos de rol, a medida que supere niveles. También podrá hablar con personajes secundarios, lo que afectará al desarrollo de la aventura. Además, Eidos ha diseñado un montón de situaciones nuevas, como niveles de sigilo en los que Lara podrá realizar acciones propias de Snake (apoyarse en las paredes, coger rehénes...).

El apartado gráfico también se va a beneficiar del potencial de PS2 y los temblores de texturas, el popping y otros defectos de los *Tomb Raider* de PSOne pasarán a mejor vida. Escenarios sólidos, personajes mejor construidos y mejores animaciones serán sólo el principio del espectáculo. No os impacientéis, porque la espera va a merecer la pena.



Dependiendo de nuestras decisiones en las conversaciones, la historia y el desenlace de la aventura sufrirán algunos cambios.



Kurtis Trent será el segundo protagonista del juego, y dispondrá de algunos poderes especiales.



EL ESTILO Y LA ACCIÓN, AL SERVICIO DEL MEJOR SURVIVAL HORROR

→Devil May Cry 2

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Survival Horror**



Para enfrentarse a los demonios, Dante seguirá disponiendo de un montón de armas de fuego, su fiel espada y su capacidad para transformarse en demonio, a las que se sumarán nuevas acciones.



DMC2 introducirá un nuevo personaje secundario, Lucia, que contará con unas habilidades parecidas a las de Dante y un par de espadas de pequeño tamaño tan letales como un espadón.





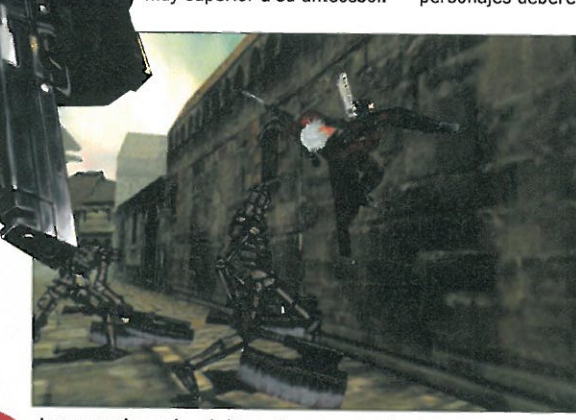


Capcom sabe que tiene un diamante en bruto con la serie *Devil May Cry*, y que con ella casi ha conseguido un éxito similar al de la saga *Resident Evil*. Por esta razón está dedicando sus mayores esfuerzos a su secuela, de la cual ya hemos podido probar una beta con dos niveles, que han sido más que suficientes para adelantaros que el juego promete ser muy superior a su antecesor.

DMC2 promete ser más largo, espectacular y divertido que el original sin alterar sus pilares.

El protagonista será de nuevo Dante, pero en esta ocasión estará acompañado por una misteriosa chica, Lucia, a la que también podremos controlar. Con ambos personajes deberemos hacer frente a una nueva horda de demonios, que por lo que hemos visto en la demo, se han instalado en un pequeño pueblecito europeo.

Siguiendo con las novedades, los escenarios presentarán muchos más planos de altura, en los que Dante podrá desplegar sus nuevas habilidades, como correr por las paredes o volar. En temas gráficos promete no tener desperdicio y todo apunta a que será uno de los juegos más preciosistas que veremos en 2003.



Los escenarios serán más interactivos y con muchos más planos de altura. Gracias a esto ofrecerán más posibilidades, como correr por las paredes.



Como en su antecesor, el juego adoptará un sistema de misiones, durante las cuales podremos comprar nuevas técnicas y habilidades.

SOLID SNAKE POR FIN SERÁ EL VERDADERO PROTAGONISTA

→ MGS Substance

Compañía: **Konami**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Aventura de acción**


En *Substance* también nos encontrarnos con viejos conocidos, como Meryl, del primer *Solid*.

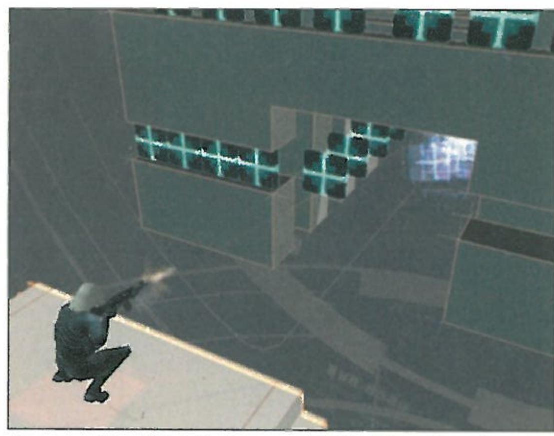
Ante el aluvión de críticas que recibió por quitarle protagonismo a Snake, Konami ya tiene casi a punto la versión mejorada de *MGS2*, que saldrá a la calle con un montón de novedades, cambios y mejoras.

La más importante, como ya sabréis, es que podremos disfrutar de la aventura completa con tres personajes distintos (Snake, Raiden y el Ninja). Además, habrá un montón de misiones VR, cinco misiones exclusivas para Snake y cientos de pequeñas mejoras (inclusión de mapas, diferentes ropas...), situaciones nuevas y "apariciones" estelares, como es el caso de Meryl. En fin, que tiene la pinta de convertirse en un imprescindible para los seguidores de este clásico.


Substance será algo así como la "Edición del Director" de *MGS2*, y en ella encontraremos un montón de situaciones nuevas, modos de juego extra y algunas sorpresas inesperadas.



Por fin será posible superar la aventura completa con Snake, con el que además podremos atacar las llamadas "Snake Tales", cinco pequeñas misiones ambientadas en los mismos escenarios.


Konami también está trabajando en cerca de 300 misiones VR, en las que tendremos que exprimir al máximo las habilidades de los protagonistas.



También podremos disfrutar de la aventura completa con el misterioso Ninja... Lo que no sabemos es si él acabará de la misma forma.

→ El crimen compensa...

...en lo que a diversión se refiere. O al menos eso parecen pensar las compañías, ya que, por el momento, ya hay tres juegos en desarrollo que van a abordar esta exitosa temática durante el próximo año.

TRUE CRIME

■ Compañía: **Activision**
■ Fecha: **Marzo 2003**
■ Tipo: **Aventura de acción**




True Crime tiene visos de convertirse en un paso adelante en este subgénero, ya que integrará conducción, acción y lucha en un mismo juego. Además, pondrá en pantalla cerca de 20 Km reales de la ciudad americana de Los Ángeles.

→ MAFIA

■ Compañía: **Take 2**
■ Fecha: **Sin confirmar**
■ Tipo: **Aventura de acción**


Mafia ofrecerá un punto de vista distinto: el de los mafiosos de los años 30. En él encarnaremos a un taxista que, de buenas a primeras, se ve involucrado en una guerra de bandas. Sus credenciales serán una ambientación de verdadero lujo y un puñado de misiones muy originales.

SQUARE Y YUNA CAMBIAN LA MAGIA POR LA ACCIÓN Y LA AVENTURA

→ Final Fantasy X-2

Compañía: **Square**
Fecha: **Sin confirmar (Marzo en Japón)**
Tipo: **Juego de rol**

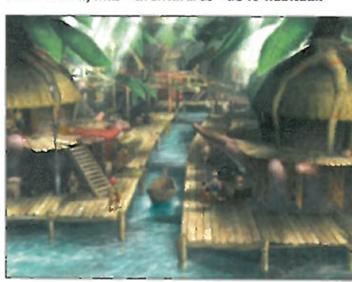
El brutal éxito de *Final Fantasy X* en todo el mundo ha empujado a Square ha desarrollar una secuela de su primer gran éxito en PS2. No nos estamos refiriendo a *FFXI*, sino a *X-2*, un nuevo giro al universo de *FFX*.

En él, la protagonista absoluta será Yuna quien, a raíz de los hechos de *FFX*, ha sufrido un profundo cambio en su forma de ser y pensar. Han pasado dos años desde entonces y ahora la joven sacerdotisa es más dinámica y menos temerosa... justo lo que necesita para afrontar el nuevo peligro que amenaza a su planeta.

En la práctica, Square sólo va a mantener algunos escenarios y el espectacular despliegue gráfico de *FFX*, ya que el resto va a ser completamente nuevo. Por poner un ejemplo: Yuna dispondrá de acciones más orientadas a la aventura, como saltar, agarrarse a salientes o disparar. Ni siquiera el genial sistema de combate de *FFX* va a resistir los cambios, y ya se sabe que cambiará totalmente. Square insiste en que *FFX-2* va a ser un un juego nuevo, no una variación de *FFX*.
Su fecha de lanzamiento en Japón está prevista para marzo ¿Cuándo aquí?



Yuna será la protagonista y dispondrá de acciones, como saltar, más "aventureras" de lo habitual.









Square está guardando un riguroso secretismo con el juego y apenas se sabe nada del argumento, del sistema de combate... Por ahora, los únicos personajes que seguirán en *FFX-2* son Yuna y Riku.



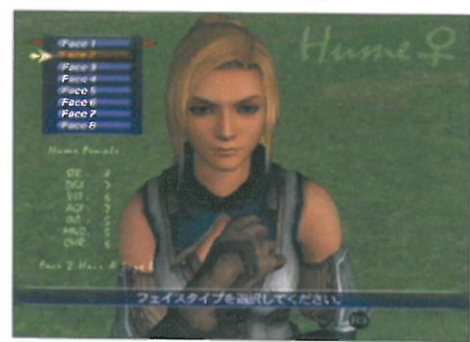
LA OBRA MAGNA DEL JUEGO EN RED, TODAVÍA SIN FECHA EN EUROPA

→ Final Fantasy XI

Compañía: **Square**
Fecha: **Sin confirmar (Disponible en Japón)**
Tipo: **Juego de rol online**

Ahora que los planes del juego Online empiezan a cobrar forma en Europa, todavía queda una ligera esperanza de ver por estos lares el primer juego Online de Square.

Su éxito en Japón ha sido más que considerable (200.000 usuarios registrados), aunque los costes de conexión, cuota mensual de acceso y el propio precio del juego, pueden echar atrás a más de uno que quiera experimentar este tipo de "magia".



Al empezar una partida tenemos que crear a nuestro personaje, escogiendo entre distintas razas y profesiones.





La clave de su éxito reside en que, para poder avanzar en la aventura, tenemos que cooperar con otros jugadores.

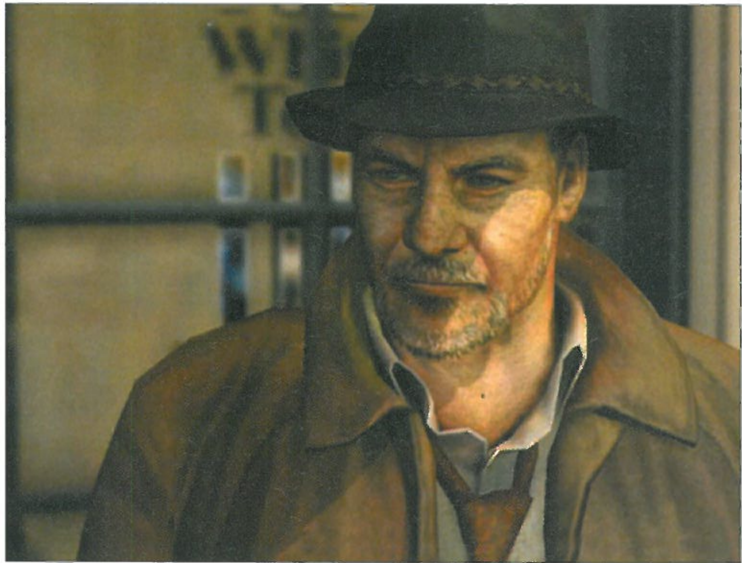
TE INVITO A MI PUEBLO... A PASAR UN POCO MÁS DE MIEDO

→ Silent Hill 3

Compañía: **Konami**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Survival Horror**



La acción compartirá protagonismo con el terror, las criaturas deformes y la oscuridad. Una vez más necesitaremos una linterna y armas para sobrevivir en Silent Hill...



El nivel que está alcanzando Konami con *Silent Hill 3* es simplemente brillante: el diseño de los personajes resulta aún más real y sus animaciones más naturales y fluidas. Impresionante ¿verdad?

Konami sigue empeñada en hacernos pasar un mal rato con su saga *Silent Hill*. Y todos los ingredientes parecen estar ya en su sitio: el misterioso pueblecito envuelto de niebla, un montón de personajes secundarios que jugarán al despiste, las criaturas más deformes que se os ocurran... y por supuesto la víctima. En esta ocasión será una chica, Heather, quien tras un largo día de compras, aparecerá sola en el famoso "reverso tenebroso" del pueblecito.

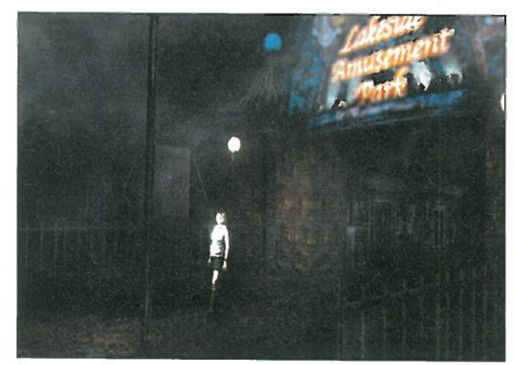
Silent Hill 3 apostará por la acción y por un despliegue técnico simplemente genial.



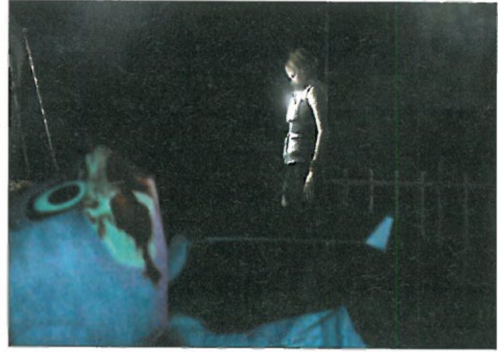
A diferencia de sus antecesores, esta secuela estará más orientada hacia la acción que hacia la aventura, lo que se apreciará sobre todo en detalles, como mayor afluencia y variedad de enemigos, o la inclusión de nuevas armas.

En cuestiones técnicas y sonoras, *Silent Hill 3* supondrá un paso adelante respecto a su antecesor, ya que los chicos del Silent Team ya le han cogido el "truco" a PS2 y, por poner un ejemplo, el diseño y animaciones de los personajes resultará aún más fotorrealista. Además, aunque la oscuridad y la niebla seguirán siendo los recursos preferidos para asustar al personal, también se van a introducir nuevos efectos visuales, como una doble textura en los escenarios, con la que se van a conseguir, por ejemplo, que las paredes comiencen a sangrar de una forma más que convincente.

En fin, parece que Konami ha dado con la forma más que inteligente para continuar asombrando y asustando.



Los escenarios recuperarán lo mejor de la saga y del cine de terror: un solitario parque de atracciones, una iglesia, el metro...



La sangre, los sustos, las deformidades... el mal gusto en definitiva, seguirán siendo la esencia que provocará el terror en el jugador.



Tampoco faltarán los personajes secundarios, que nos ayudarán y desconcertarán aún más durante nuestra estancia en Silent Hill.

EL SIMULADOR SOCIAL TAMBIÉN ARRASARÁ EN PS2

→Los Sims

Compañía: **EA Games**
Fecha: **Enero 2003**
Tipo: **Simulador social**


Dentro de la casa se pueden hacer muchas cosas: ducharse, estudiar, hacer deporte...



En *Los Sims* controlaremos todos los aspectos de una familia, desde la apariencia de sus miembros, sus horas de sueño o su profesión. Será posible incluso tener "hijos" virtuales...


En PC hay numerosas expansiones, de las cuales algunas saltarán también a consola.





Uno de los juegos más exitosos de todos los tiempos (lleva no sé cuántos millones de copias vendidas en PC), está a punto de desembarcar en PS2 con visos de repetir éxito.

La idea es muy sencilla: crea una familia, compra una casa y gobierna todas sus acciones, desde los muebles con los que decorar el hogar, hasta el trabajo de los personajes o qué hacer en su tiempo de ocio. Y todo, con un interface francamente sencillo y un montón de variables posibles (desde 40 modelos de sillas distintas, a más de 10 profesiones...).

La versión de PS2 mantendrá intacto este concepto de juego, pero lo adaptará al mando de PS2 e introducirá suculentas novedades, como un modo para dos jugadores a pantalla partida. En fin, que posee el suficiente aire fresco como para arrasar en consola.



→Sígueles la pista...

En estas páginas no están todos los que son, ni son todos los que están. A lo largo del 2003 el desfile de "estrellas" va a seguir, de las cuales, os mostramos algunas a continuación:

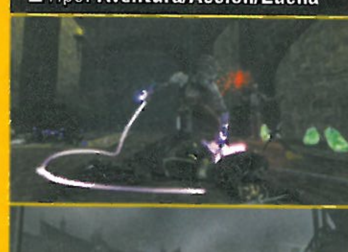
→DRAGON BALL Z

- Compañía: **Infogrames**
- Fecha: **Primavera 2003**
- Tipo: **Lucha**


Goku y compañía van a protagonizar un nuevo juego de lucha, en el que van a estar presentes los personajes más conocidos del manga, con sus técnicas de lucha incluidas. También contará con un modo Historia, que seguirá fielmente el argumento de la serie.

→PRIMAL

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Febrero 2003**
- Tipo: **Aventura/Acción/Lucha**




Es uno de los proyectos más ambiciosos de Sony Europa. En él asumiremos el papel de una chica que se ve transportada a un universo dominado y gobernado por demonios, donde despertará su verdadero ser. En su desarrollo habrá lucha, investigación y grandes dosis de aventura.

→APE ESCAPE 2

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Febrero 2003**
- Tipo: **Plataformas**


Es la secuela de uno de los plataformas más originales de PSOne, en el que tenemos que capturar unos simpáticos monos con todo tipo de artilugios. Promete ser muy divertido.

LA MEJOR LUCHA SIGUE ESTANDO EN LA MANO DE NAMCO

→ Soul Calibur 2

Compañía: **Namco**
Fecha: **Verano 2003**
Tipo: **Lucha**



Soul Calibur 2 **pondrá en pantalla unos espectaculares combates con todo tipo de armas blancas.**



El principal cambio se concentrará en los escenarios, que serán más grandes, interactivos y bellos.

Tras el rotundo éxito de *Tekken 4*, Namco está trabajando a marchas forzadas en *Soul Calibur 2*, su otra gran saga de lucha, que como recordaréis, nació en PSOne con *Soul Edge* y continuó con *Soul Calibur* en Dreamcast.

Como estos juegos, la voz cantante la llevarán casi una veintena de guerreros armados con espadas, lanzas, nunchakus y un montón de armas blancas más, con los que podremos disputar encarnizados combates en entornos de ensueño, como un campo de batalla o un castillo en pleno asedio.



Una de las principales novedades es que, a diferencia de las anteriores entregas, los combates no se desarrollan en rings acotados, sino que tenemos libertad para movernos, como en *Tekken 4*. De éste también heredará detalles, como ejecutar combos contra rivales arrinconados.

En lo referente a modos de juego originales, algo típico de la saga, *SC2* ofrecerá una revisión del clásico "Mission Battle", en el que deberemos afrontar combates con todo tipo de condicionantes (estar envenenados, pelear con 5 rivales seguidos y una única barra de energía...)

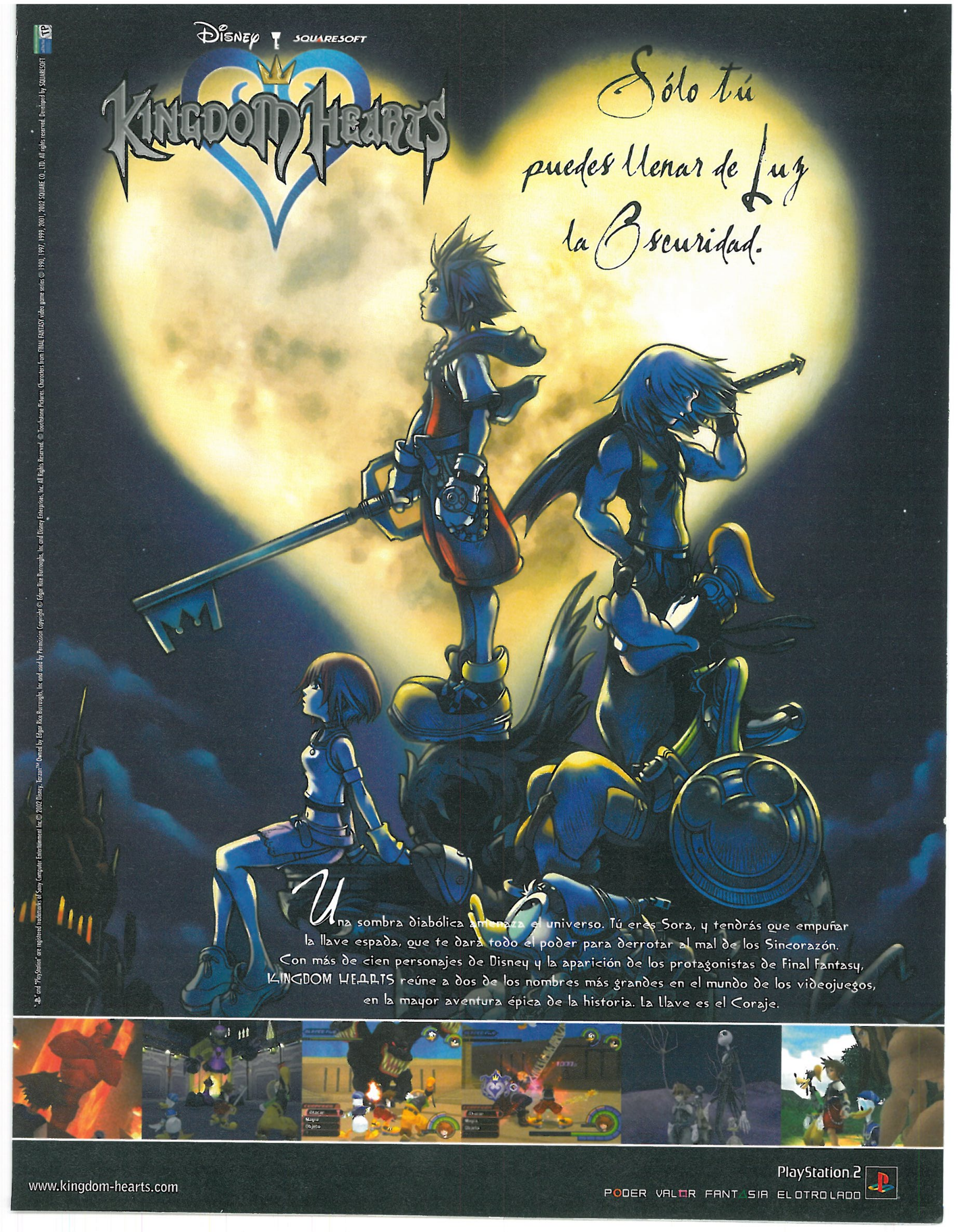
Todo esto, junto con un montón de movimientos nuevos para cada personaje, un ligero incremento en la velocidad de juego y un acabado gráfico de verdadero lujo, culminarán un juego de lucha muy superior a la media. Ojo, porque *Tekken* y *Virtua Fighter* ya tienen un duro rival.



El sistema de control será como en *Soul Edge* y *Soul Calibur*: tres botones de ataque y uno de defensa. Un sistema clásico pero lleno de posibilidades.



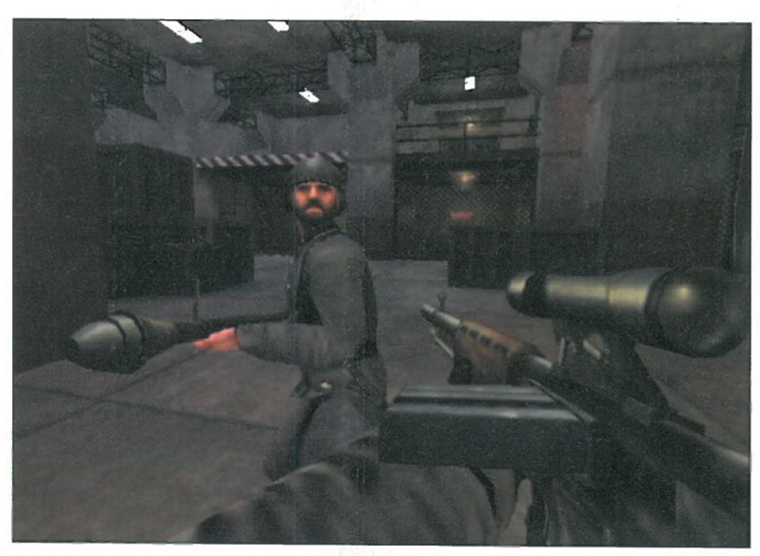
Los modelos de los personajes prometen ser aún mejores que los de *Tekken 4*, con una perfecta recreación de la musculatura, la piel o el metal.


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón.
Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO

¡ATCHUNG! ZOMBIS Y SOLDADOS ALEMANES A LA VISTA

→Return to Castle Wolfenstein

Compañía: **Activision**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Shoot´em up subj.**



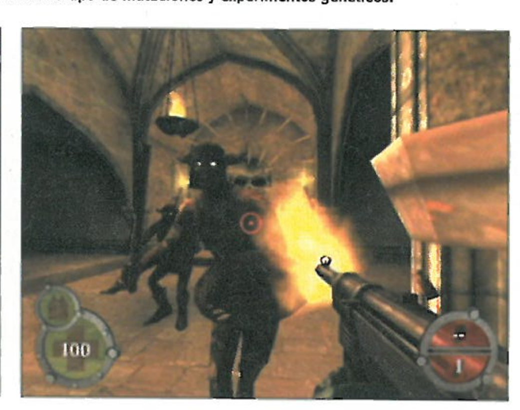
En el interior del castillo nos aguardarán miles de pasillos, barracones, catacumbas y escondrijos, donde encontraremos numerosos aliados y soldados amigos con los que cooperar.



Durante las primeras misiones del juego, casi todos los enemigos serán soldados de distinta índole, a los que posteriormente se sumarán todo tipo de mutaciones y experimentos genéticos.







Uno los shoot´em ups subjetivos más aclamados de 2001 llegará a PS2 dentro de unos meses sin perder ni un ápice de la calidad mostrada en PC.

Ambientado en la segunda guerra mundial, en *Wolfenstein* encarnamos a un soldado aliado con la difícil tarea de infiltrarse y hacer fracasar las investigaciones biológicas que el eje alemán está realizando en un gigantesco castillo. En la práctica, aparte de disparar a todo lo que se mueva y tenga una cruz gamada,

RTCW nos ofrecerá la posibilidad de sentir el todo el horror "nazi" en primera persona.

tendremos que demostrar nuestra capacidad de sigilo (para acabar con soldados sin hacer ruido) e incluso cooperar con otros soldados para cumplir los objetivos de cada nivel. Además, los escenarios serán altamente interactivos (en ocasiones podremos romper el suelo) y habrá numerosas tareas secundarias.

Otro rasgo importante es que *Wolfenstein* es uno de los shoot´em ups con más armas de la historia; habrá distintos tipos de granadas, fusiles, escopetas, lanzallamas, rifles de precisión, bazookas, armas blancas... En algunos casos resultarán anacrónicas, como un rifle de visión nocturna, pero formarán un arsenal que hará las delicias de los seguidores del género.

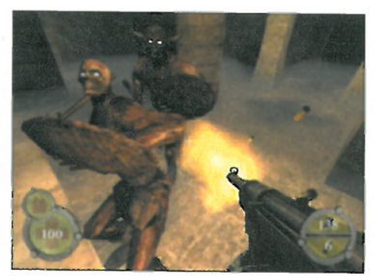
En fin, si has disfrutado con *Medal Of Honor*, prepárate porque tienes ante ti otra propuesta ambientada en la II Guerra Mundial no menos interesante.



El catálogo de armas promete ser de lo más completo, y habrá al menos un par de cada tipo.



La versión de PS2 contará con niveles y mapas nuevos, aparte de todos los vistos en PC.



La I.A. de los enemigos será formidable, y podrán realizar acciones como esconderse o agruparse.

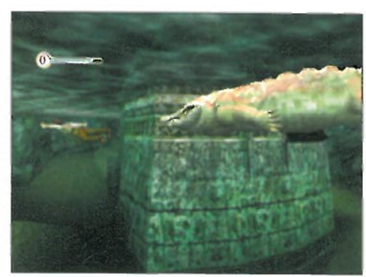
EL AVENTURERO POR EXCELENCIA RECLAMA SU TROZO DEL PASTEL

→Indiana Jones. La Tumba del Emperador

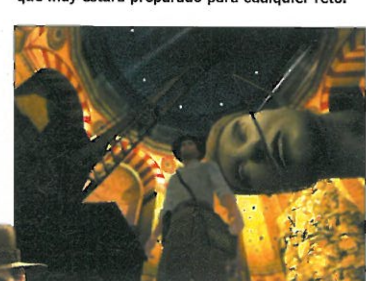
Compañía: **LucasArts**
Fecha: **Sin confirmar**
Tipo: **Aventura de acción**



Indy tendrá que defenderse con lo que pille: sus puños, pistolas, botellas... cualquier cosa vale.



Miles de peligros nos acecharán; menos mal que Indy estará preparado para cualquier reto.





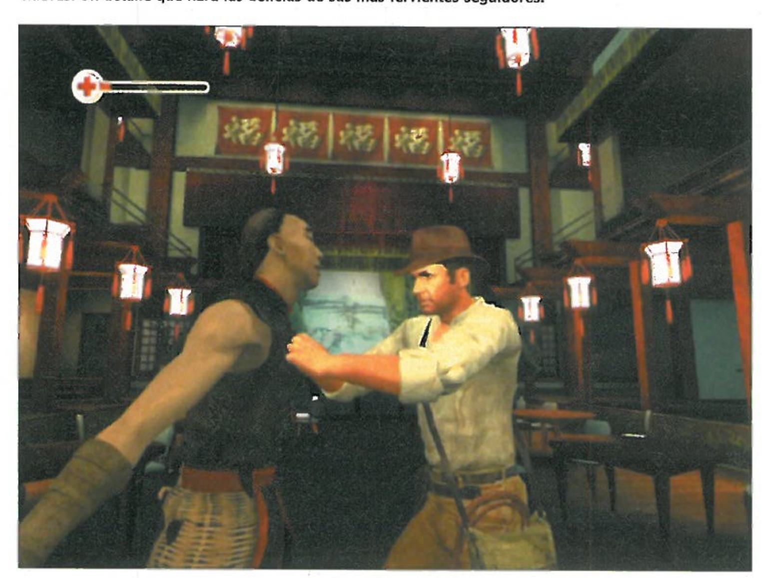
Indy podrá realizar numerosas acciones, como utilizar su látigo para balancearse y alcanzar zonas nuevas. Un detalle que hará las delicias de sus más fervientes seguidores.

Ya era hora de que Indy, la referencia obligada cuando se habla de aventura, protagonizara su propio juego en consola.

La Tumba del Emperador, que así se llamará, no tomará como punto de partida el argumento de ninguna de sus películas, y nos contará cómo distintas bandas luchan por conseguir una reliquia, el Corazón del Dragón, que posee misteriosos poderes. Para ello, tendremos que viajar por distintos lugares del mundo (Sri Lanka, Praga, China...) y plantar cara a numerosos enemigos, como los soldados nazis.

Como es propio de Indy, podremos utilizar su látigo, su pistola y sus puños para resolver las situaciones más complicadas, aunque también podremos emplear elementos del escenario para improvisar armas (sillas, palos, botellas...).

Para rematar la faena, Lucas está bordando un fastuoso apartado gráfico, en el que tanto escenarios como personajes alcanzarán un gran nivel de calidad.



→ Y los que todavía están por venir...

Los juegos que habéis visto en este reportaje son sólo una minúscula muestra de lo que nos espera a lo largo del año que viene. Lógicamente, otros títulos no menos importantes están siendo desarrollados en estos momentos y muy probablemente sabremos más de ellos en los próximos meses. Estos son algunos de ellos:

→GRAN TURISMO 4: en una reciente entrevista a una revista especializada japonesa, Kazunori Yamauchi ha confirmado que el desarrollo de *GT4* va viento en popa, y que ya tienen programado aproximadamente un 50% del juego. Aunque no está confirmado, lo más seguro es que se vea algo en el próximo E3, aunque os ya os avisamos de tendrá modos de juego Online, nuevos circuitos y un garaje que será la envidia del barrio.

→METAL GEAR SOLID 3: Hideo Kojima también ha anunciado que su siguiente obra maestra ya está siendo programada, y asegura que tendrá más acción y que introducirá nuevos conceptos. Por supuesto, el "prota" volverá a ser Snake.

→DRIVER 3, RESIDENT EVIL ONLINE, GTA4... y un montón de juegos más en los que actualmente se está trabajando y que, en los próximos meses, saldrán a la palestra para hacernos vivir experiencias más intensas con nuestra querida consola negra.





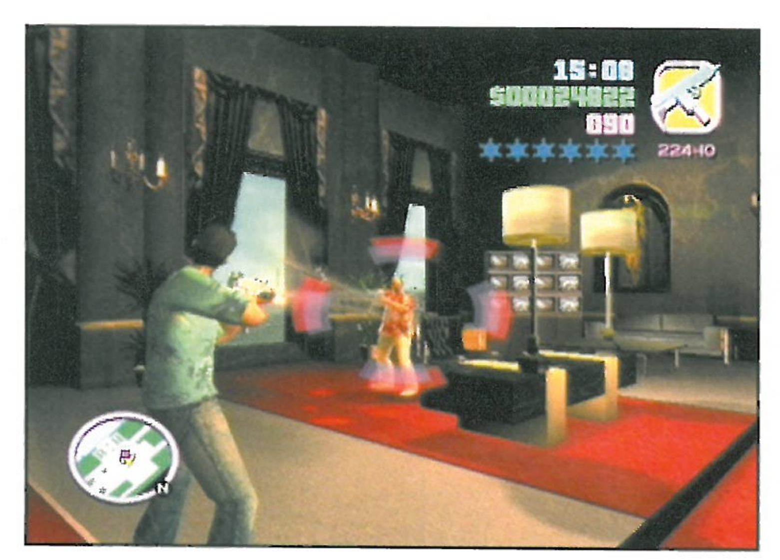
ELIJE A LOS MEJORES SOLDADOS
PANTALLAS XBOX
PANTALLAS PS2
Proximamente para Game Cube
Tom Clancy's GHOST RECON
XBOX
PlayStation 2
PACKS NO DEFINITIVOS
INCLUYE PACK DE MISIONES DESERT SIEGE
Armamento de última generación: Prueba las últimas armas y accesorios de las fuerzas especiales.
Más de 25 mapas multijugador en modo cooperativo y adversario.
Totalmente en castellano
Red Storm Entertainment
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. and PlayStation® 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Compañía **Rockstar** | Género **Aventura de acción** | Precio **64,95 € (10.730 ptas.)** | Edad **+18**

GTA Vice City

Delinque bien, y no mires con quién...

Si eres de los muchos que cayeron rendidos a los pies de *GTAIII*, te encantará saber que su esperada secuela es igual de alucinante y divertida, aunque todavía más explosiva...







Una nueva ciudad, más de 100 vehículos y cerca de 100 misiones son las principales señas de identidad de *Vice City*.



Cuando cometamos algún delito, la policía empleará todos los medios a su alcance para darnos caza.

Gracias a su alucinante jugabilidad, *GTAIII* se metió el año pasado a todo el mundo en el bolsillo. Esta secuela, aunque no supone un verdadero salto de calidad, sí que aporta muchas novedades y mejoras que entusiasmarán a su legión de seguidores.

EL PRINCIPAL CAMBIO RESPECTO A *GTAIII*, es que *Vice City* se ambienta en los atractivos años 80. Así, absolutamente todo, desde los coches al aspecto de los personajes o la música, está adecuado a esta época, en la que el narcotráfico afloraba y series como Miami Vice, marcaban estilo. Gracias a este caldo de cultivo, y una ciudad ficticia con no pocos parecidos a Miami, *Vice City* crea un entorno más veraniego, cálido, sólido y creíble que el de *GTAIII*,

Corrupción en Miami... ¿o en PS2?

Tommy Vercetti, el protagonista, afronta algunas misiones en compañía de Lance, un personaje de color que le da fuego de cobertura... y algún que otro quebradero de cabeza. Este detalle, junto con la ambientación playera de los años 80, no hacen si no recalcar aún más la clara influencia de la serie Miami Vice (Corrupción en Miami) en el juego.

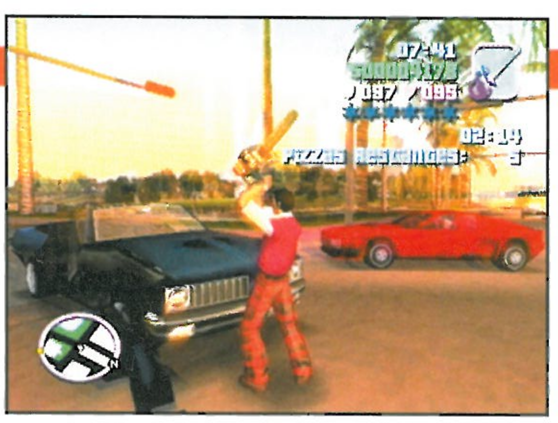


El ambiente playero, con palmeras, gente en bikini y mucho sol, es una de las señas de identidad de *VC*.



La pareja de policías Crocket y Tubbs de la serie Miami Vice tienen su reflejo en los dos protagonistas de *VC*.

Las misiones son de lo más variado: proteger un intercambio, competir contra una banda de moteros, rescatar a un compañero...



Las cotas de interactividad se han disparado: ahora podemos romper zonas de los escenarios, destrozar la chapa de los coches, pinchar sus ruedas...





en el que numerosos personajes propios de la época (moteros, nuevos ricos, extravagantes músicos...) nos encargarán los más enrevesados "trabajitos", que son la verdadera gracia del juego. Y es que las misiones resultan en su conjunto más variadas y diferentes entre sí, y además explotan a las mil maravillas todas las novedades jugables. No faltan las persecuciones en moto, los "asaltos" a una mansión desde helicóptero, los destrozos en el interior de un centro comercial... En fin, mil y una "lindezas" reservadas, una vez más, a los mayores de 18 años, porque otra cosa no, pero está bastante "subidito" de tono. Si cumples el requisito de la edad, ten por seguro que vas a disfrutar aún más que con *GTAIII*.

LO MEJOR ES QUE LAS NOVEDADES no acaban aquí. Aparte de poder conducir vehículos por aire, agua y tierra, escuchar cerca de 9 horas de música real de los 80, utilizar más de 30 armas o disfrutar de unas increíbles secuencias de vídeo, también es posible realizar otras acciones completamente nuevas, por ejemplo, comprar heladerías o clubes de striptease e incluso pisos francos, para salvar la partida y esconder armas. Y aún hay más: la Inteligencia Artificial de los enemigos y de los peatones ha mejorado, los gráficos son mucho más nítidos y detallados...

Conviértete en un matón a sueldo y elige qué trabajitos quieres cumplir. Para sobrevivir en Vice City todo vale.

Por mucho que os digamos, lo cierto es que no hay nada como ponerse delante del juego y empezar a disfrutarlo: sólo así os daréis cuenta de la inmensa magnitud y de la inimitable sensación de libertad que es capaz de ofrecer *Vice City*. Pese a ello, algunos dirán que es muy parecido a *GTAIII*, otros que no aporta nada nuevo, pero de verdad, hasta que no os montéis en una moto, os cambiéis de ropa o escuchéis el "Billie Jean" de Michael Jackson, no habréis descubierto ni una mínima parte de la esencia del juego. Para nosotros, desde luego, es un juego auténticamente imprescindible, tanto si conoces las virtudes de GTAIII como si no. Es uno de los mejores juegos de estas Navidades, sin duda.



Tanto por el contenido como por el vocabulario, la violencia y el gore, *GTA Vice City* es un juego recomendado únicamente para mayores de 18 años.

Vice City no supone un verdadero salto técnico con respecto a *GTAIII*, pero sí introduce un montón de novedades, como reflejos, mejores efectos de luz...

Una ciudad a tus pies

Otro de los grandes cambios de *Vice City* respecto a *GTAIII*, es que ahora progresamos en la escala del crimen, es decir, pasamos de simple matón a ser alguien importante, que puede comprar negocios, garajes y pisos francos. Eso sí, también podemos desempeñar trabajos tradicionales, como repartidor de pizzas...



Ahora disponemos de detallado mapa.



También podemos acceder a tiendas...



...¡e incluso "hacernos" con mansiones!



Tampoco faltan los trabajos "normales".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1.888 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 10
Duración 10 · Calidad/Precio 9

Pocos juegos ofrecen tanto (música, gráficos, duración y diversión) con un nivel tan alto.

Gráficamente no supone un salto importante. Que no tengas 18 años para poder jugarlo.

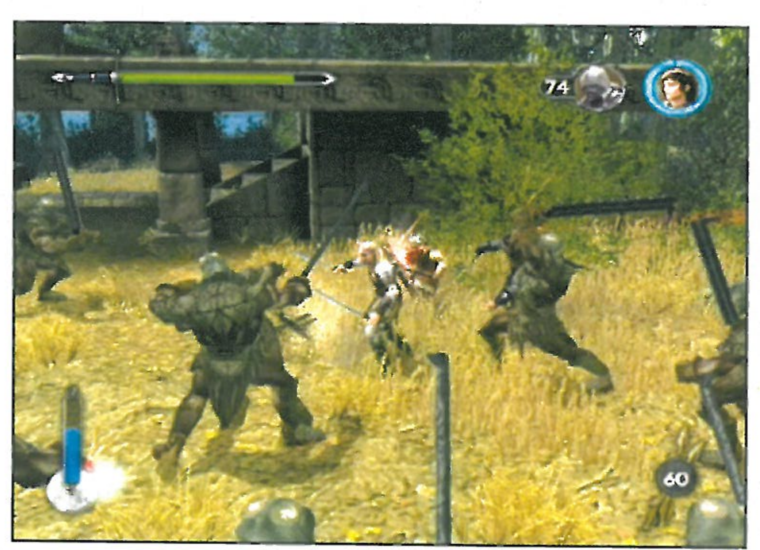
***Vice City* es como *GTAIII*, pero a lo bestia. Un juego largo, divertido y siempre sorprendente. Muy pocos podrán resistirse a su encanto.** **10**

Compañía **EA Games** | Género **Acción** | Precio **65,95€ (10.973 ptas.)** | Edad **+16**

Las Dos Torres

La batalla por la Tierra Media se vive en PS2

EA Games consigue trasladar toda la emoción de las dos primeras películas a un beat´em up tan brillantemente ambientado que pensarás que todavía estás en el cine.







Uno de los momentos más intensos del juego es el asedio a Helm. Enemigos con escalas, catapultas... Alucinante.



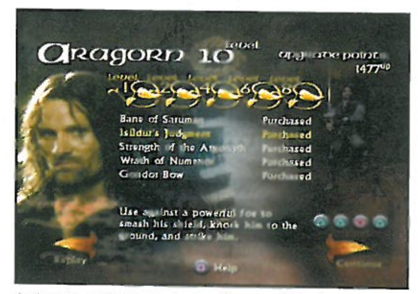
En Orthanc (la torre que da nombre a la peli con Barad-dûr) se desarrolla una fase oculta que hay que desbloquear.

Con su adaptación de las dos primeras películas de la trilogía "El Señor de los Anillos", EA Games ha dado todo un ejemplo de cómo se debe aprovechar una licencia cinematográfica. Y es que todo en *Las Dos Torres* está reproducido de forma milimétrica tal y como lo vimos (y veremos) en los cines.

LO PRIMERO QUE HAY QUE DEJAR CLARO es que *Las Dos Torres* es un beat´em up, lo que significa acción sin pausa. Y es que en las 12 fases que abarca el juego (de las que cinco se corresponden con el primer film y el resto con el segundo) se ha procurado reflejar los momentos de mayor acción de las dos películas. Ya sea en Moria o en el Abismo de Helm, nos veremos agobiados por auténticas jaurías de enemigos y no dejaremos de dar espadazos ni un instante. Para superar estos retos, podremos elegir entre tres personajes (Aragorn, Legolas y Gimli), más un cuarto oculto, Isildur. Las diferencias entre ellos son en la práctica mínimas, pero todos cuentan con un completo sistema de combate, con hasta cuatro

Evolucionando a la Comunidad

Uno de los atractivos del sistema de combate es que según realicemos nuestros ataques obtendremos diversos grados (desde "Bien" a "Perfecto") al estilo de *Devil May Cry*. Por ellos nos darán Puntos de Experiencia que entre fase y fase podremos "canjear" por nuevos y devastadores combos, además de potenciar armas, conseguir habilidades, etc.



Cada uno de los seis niveles tiene su lista de ataques para comprar. Dicha lista varía según el personaje.



Hay que aprenderse bien los combos, porque en las fases avanzadas tendremos que usarlos siempre.



Para apuntar con el arco hay seis posturas diferentes. Según la dirección donde apuntemos aparecerá un enemigo u otro marcado.



Al comienzo del juego manejamos a Isildur por primera y última vez... hasta que completemos el juego y le desbloqueemos para poder elegirlo.





botones para atacar cuerpo a cuerpo y uno para defensa, aparte del ataque a distancia. Además, todos los golpes están integrados en el stick derecho, lo que nos permitirá atacar de una forma más intuitiva cuando estemos rodeados de enemigos (o sea, casi siempre). Y por si esto fuera poco, según los combos efectuados obtendremos Puntos de Experiencia, con los que compraremos más habilidades y ataques.

PERO EL ASPECTO MÁS LLAMATIVO de *Las Dos Torres* es su logradísima ambientación, tan perfecta que nos atrevemos a decir que todo aquél que haya disfrutado con la película alucinará con el juego. Y es que todos los aspectos del apartado técnico están a su servicio, haciendo que nos "metamos" literalmente en el juego. El modelado de los personajes y enemigos, sus animaciones, los escenarios, secuencias de vídeo... todo está reproducido con un grado de perfección casi obsesivo. Y lo mejor de todo es que el motor mueve el conjunto a la perfección, permitiendo unos combates multitudinarios sin ralentizarse y manteniendo el altísimo nivel de detalle de los modelos y escenarios.

La ambientación de Las Dos Torres es PERFECTA, gracias a su gran apartado técnico. Lástima que dure tan poco.

Este fenomenal apartado gráfico se completa con otros efectos alucinantes, como la recreación del fuego o el agua. Y para que la ambientación termine de ser "redonda", las voces, en perfecto castellano, son las de los actores de las películas, así como la música, a cargo del genial Howard Shore, que corona una parcela sonora de lujo.

Por desgracia, las muchas excelencias del juego se ven empañadas por su corta duración. Sólo doce fases con un desarrollo que se reduce a dar mandobles todo el rato (porque aunque a veces haya que proteger algo o a alguien, en la práctica no dejaremos de "machacar" los botones), se nos antojan escasas. Ni siquiera los extras (una fase oculta en Orthanc, vídeos, entrevistas...) consiguen alargar la vida útil del juego. Pero si esto no es lo que más te importa, con *Las Dos Torres* vas a alucinar tanto como lo hiciste en el cine.

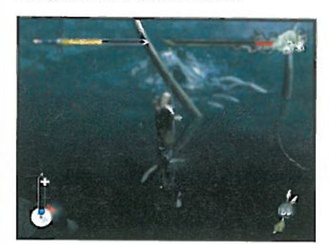
En la última fase deberemos proteger esta puerta de una verdadera legión de enemigos, que por cierto están dotados de una buena IA.



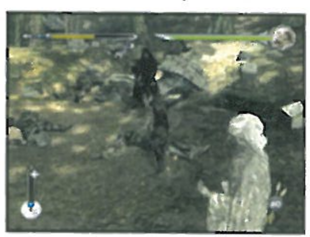
En la mayoría de las fases iremos acompañados por otros miembros de la Comunidad que, controlados por la CPU, nos ayudarán bastante.

Los enemigos

Todos los enemigos de las películas los encontraréis en *Las Dos Torres* perfectamente caracterizados con todo lujo de detalles. Desde simples orcos hasta los Espectros del Anillo, todos las criaturas hostiles con las que hay combates en las dos películas están presentes y se comportan de la misma manera.



Bloquea sus tentáculos y usa el arco contra el Guardián en la puerta de Moria.



Tras la muerte de Boromir, lucharemos contra su asesino uruk-hai.



Los trolls son tan letales como estúpidos, y no sólo están en Moria. Ojo con ellos.



Los huargos son una de las criaturas que se "estrenan" en la segunda película.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD 2 (75 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 8 · Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ Una vez más, la ambientación, gracias a los fenomenales gráficos, el sonido original...

↓ Resulta bastante corto y no es muy difícil. Matar y sólo matar... ¿puede llegar a cansar?

Un beat'em up igualito a las pelis, visualmente impresionante aunque se hace corto. Eso sí, si disfrutaste en el cine te va a entusiasmar. **8**

Compañía **Sega** | Género **Deportivo** | Precio **N.D.** | Edad **+3**

Virtua Tennis 2

Juego, set y partido para Sega

El juego de tenis más divertido de la historia salta a PS2 procedente de Dreamcast, conservando todas las virtudes que le conviertenen en el Número 1.





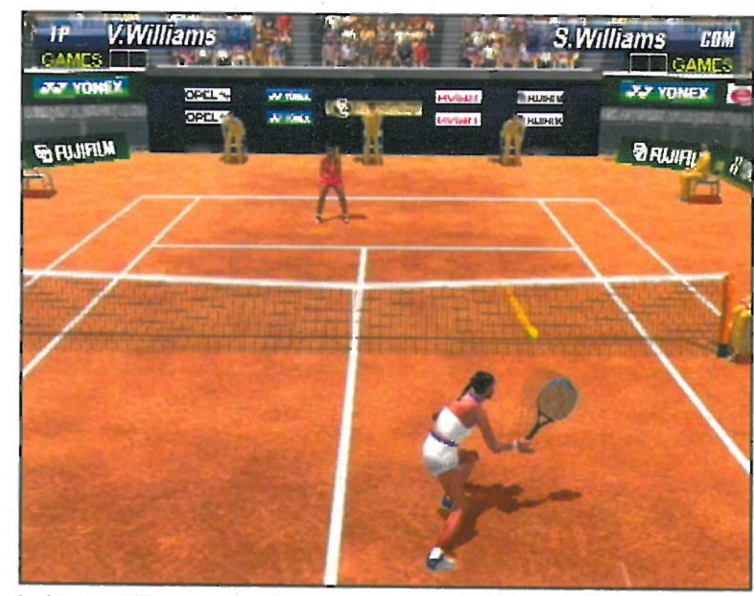


Hay un total de 16 tenistas reales para elegir (ocho mujeres y ocho hombres), lo que no es una mala oferta aunque haya ausencias. En general están muy bien modelados. Como ejemplo, Carlos Moyá.

Dreamcast fue la consola que alumbró el mejor juego de tenis que se ha programado hasta la fecha. Su calidad técnica, su increíble control y sobre todo, su altísima capacidad para divertir fueron aplaudidos en todo el mundo. Ahora Acclaim nos trae la conversión de este genial arcade de Sega, que mantiene todo lo bueno del original, aunque no se hayan "estirado" con novedades.

Hay que empezar diciendo que *Virtua Tennis 2* para PS2 es tan jugable y divertido como la versión de Dreamcast. Su intuitivo control (con tres botones podremos hacer de todo) permite jugar desde la primera partida, aunque ser un experto requiere horas y horas de juego. Esta aparente sencillez se traduce en diversión pura y dura a la hora de jugar, tanto en los modos Torneo y World Tour como (y sobre todo) jugando con otros tres amigos, donde los niveles de "pique" se disparan hasta límites insospechados.

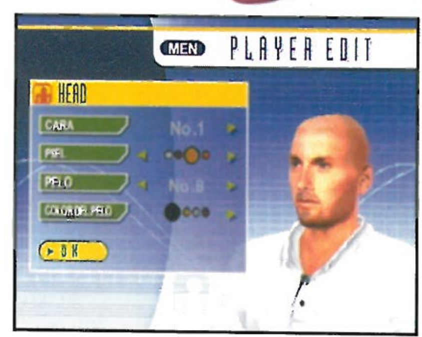
Gráficamente es muy parecido a la versión de Dreamcast, lo que quizá no diga mucho en su favor... Cierto es que algunos modelos y las texturas de la ropa, por ejemplo, han mejorado, pero no es suficiente. No obstante, aunque apenas haya mejoras gráficas y jugables con respecto a Dreamcast, estamos ante el juego de tenis más divertido que hay para PS2. Y no vemos en el horizonte ningún título capaz de superarle...



Las hermanas Williams en uno de sus electrizantes encuentros. Las fluidas animaciones de los tenistas y el rápido ritmo de juego consiguen que todos los partidos sean de lo más creíbles y emocionantes.

Empieza de cero

Sin duda, el modo para un solo jugador más atractivo es el World Tour, donde hay que crear dos tenistas que empiezan desde cero. Habrá que entrenarles y participar en torneos cada vez más difíciles para ganar dinero y puntos. Este modo asegura muchas horas de juego y opciones de "replay".



Hay que crear un hombre y una mujer, y el editor para crearlos a nuestra medida es bastante potente.

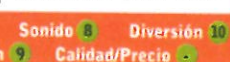


Los minijuegos, además de originales, nos ayudarán a practicar todos los golpes antes de ir a los torneos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**



DUAL SHOCK 2 · M. CARD (362 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 10 · Duración 9 · Calidad/Precio -

↑ Su intuitivo control y rápido ritmo de juego. Divertidísimo, jugando solos o en compañía.

↓ Podían haber completado la conversión con extras o mejoras gráficas más importantes...

Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis que hay para PS2. Es muy parecido al de Dreamcast, para bien y para mal.



DRAGON BALL Z®

PlayStation 2
DRAGON BALL Z
BUDOKAI

















Compañía **Midway/Virgin** | Género **Plataformas** | Precio **49,99 € (8.317 ptas.)** | Edad **+3**

Haven: Call of the King

Plataformas y... mucho más



Como en todo buen plataformas que se precie, nuestro protagonista es capaz de realizar una gran variedad de movimientos que sirven de apoyo a la principal virtud del juego: su enorme variedad y sorprendente desarrollo.





Estas Navidades, los amantes de las plataformas tienen una cita obligada con este sorprendente título.

Aunque el género de las plataformas no es uno de los más prolíficos en PS2, sus pocos representantes ofrecen una calidad realmente alta, como demuestran *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*, a los que ahora se une este genial *Haven.*

La historia del juego nos cuenta la penuria de un pueblo esclavizado por un poderoso tirano galáctico, que sólo podrá ser derrocado por el elegido, es decir, nuestro protagonista, un joven llamado Haven.

Vale, el argumento no es muy original, pero es que Traveller Tales, sus desarrolladores, le han echado toda la imaginación al desarrollo, que ofrece una variedad que nos ha dejado impresionados.

Y ES QUE, ADEMÁS DE PLATAFORMAS, *Haven* incluye una increíble colección de vehículos y artefactos que van más allá de lo habitual. Así, entre salto y salto, y con una frecuencia sorprendente, se nos dará la oportunidad de pilotar diversos vehículos, volar con un jetpack, disparar con cañón... Además, no se trata de meros mini-juegos opcionales, si no de fases propias que se integran en el desarrollo de la historia, de forma que no queda más remedio que superarlas para avanzar. Algo que resulta, más que una obligación, toda una delicia, ya que logra que queramos seguir jugando sólo por saber qué nueva locura nos aguarda.

La finalidad de toda esta variedad de situaciones, es ir cumpliendo los distintos objetivos exigidos en cada zona, al más puro estilo *Jack & Daxter*. Entre nuestras misiones, habrá búsqueda de ítems, rescates, desactivación de máquinas...

Para ello, tendremos a nuestra disposición un variado elenco de movimientos que van desde los típicos saltos dobles, hasta el uso de armas de fuego, escudos y sistemas de camuflaje óptico,

Con los bolsillos hasta los topes

Como es habitual en estos juegos, la recolección de objetos se hace imprescindible. Algunos serán necesarios para pasar de nivel y otros nos darán artilugios extra con los que llegar a sitios inalcanzables de otro modo.



Las plumas de colores nos indican que podremos conseguir la ayuda de nuestro pájaro mascota robot.



En cada nivel hay una serie de llaves ocultas que suelen ser muy difíciles de encontrar.

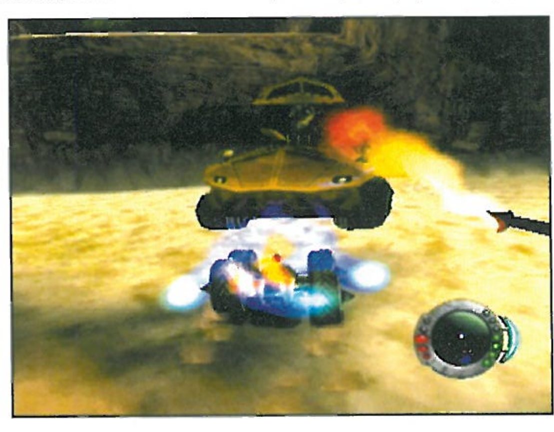


Haven, el protagonista, usará como arma una especie de yo-yo que además podremos usar para las tareas más diverasas, como hacer funcionar mecanismos o incluso como medio de transporte...



El apartado gráfico brilla a un excelente nivel. No sólo nos mostrará enormes escenarios con una suavidad que asusta, si no que pondrá en pantalla algunos efectos tan sorprendentes como éste.





con los que podremos hacer frente a los muchos enemigos que encontraremos, entre los que, por supuesto, se incluyen los típicos jefes de fin de fase.

NO HAN SIDO POCOS LOS JUEGOS QUE, en su afán por mezclar géneros, han descuidado un aspecto tan básico como la jugabilidad. En este caso podemos respirar tranquilos, ya que *Haven* hace gala, entre otras cosas, de un sistema de control impecable. Los saltos son siempre precisos y la cámara, un elemento tan peligroso en el género, se comporta de una forma más que satisfactoria, aunque siempre podremos manejarla de forma manual. Incluso las fases de disparos o conducción cuentan con un control preciso y adecuado. Y todo ello arropado por un apartado gráfico más que notable que, sin llegar a las excelencias de los últimos títulos de Sony, presenta algunos detalles realmente espectaculares, como efectos

La gran virtud de Haven es su variado desarrollo, con un toque más adulto que el de otros plataformas.

de luz muy logrados, realistas transparencias o escenarios enormes. Mención especial merece la banda sonora, que nos regala algunas de las mejores melodías que hemos oído, con coros y música orquestada incluidos. Lástima que el doblaje sea tan malo...

Por último, tenemos que hablar de la duración, muy por encima de la media, lo que asegura semanas de diversión.

Todo esto da forma a un título que, aunque llega de puntillas, merece toda vuestra atención. *Haven* es uno de esos juegos a los que, si les das una oportunidad, pueden colocarse de golpe entre tus favoritos. Una de las estrellas de la campaña navideña.

Variedad para dar y tomar

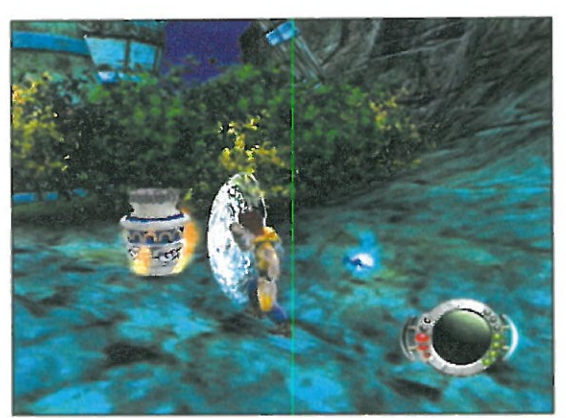
No sólo de saltos vive *Haven*. Con una frecuencia poco usual, podremos disfrutar de fases de conducción, vuelo, disparos, etc., siempre usando algún original artefacto. Habrá que apagar fuegos usando un jetpack, ganar carreras de quads, avanzar a toda velocidad metidos en una bola energética...Aquí no hay sitio para la monotonía.



Apagar fuegos con un jetpack y un cañón de agua resulta de los más gratificante.



El uso de cañones a lomos de vehículos también está al alcance de Haven.



Entre las muchas posibilidades de Haven se encuentra el uso de un escudo.



Aunque no excesivamente inteligentes, los enemigos te pondrán en apuros.

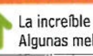
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

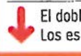





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (76 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 8 | Diversión 10
Duración 8 | Calidad/Precio 9



La increíble variedad de situaciones.
Algunas melodías son fabulosas.

El doblaje deja mucho que desear.
Los escenarios interiores son un poco sosos.

Por variedad, duración y calidad técnica se coloca entre la élite de los plataformas y se convierte en una compra casi imprescindible.



9

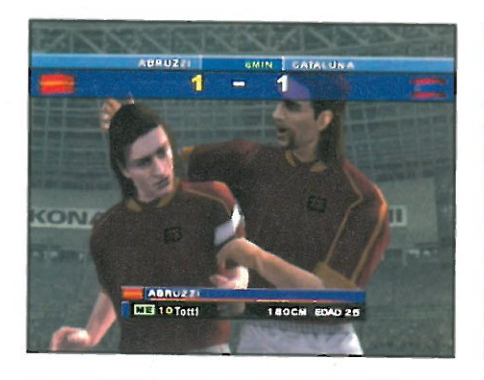
Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

Pro Evolution Soccer 2

Mucha calidad pero poca innovación



El sistema de juego de *PES2* no planteará muchos problemas a los que jugaron al primero, aunque acciones puntuales como chutar a puerta o pasar al hueco han ganado algo de dificultad. Pero tranquilos, que es cuestión de práctica.



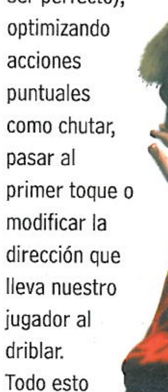


Si te gusta el buen fútbol estarás esperando ansioso la secuela del que para muchos es el mejor simulador de la Historia, gracias sobre todo a su realista sistema de juego.

Vuelve *Pro Evolution Soccer*. O lo que es lo mismo, vuelve el título de fútbol que reproduce con más exactitud todo lo que acontece en un terreno de juego. Su sistema de juego sigue siendo insuperable, aunque por desgracia este año también vamos a "sufrir" las mismas pegas y carencias de anteriores ediciones.

Hay que empezar dejando claro que este *PES2* sigue apostando por un estilo de juego realista y exigente. Es decir, que habrá que echarle muchas horas de juego y algo de paciencia para dominar todas sus posibilidades. Eso sí, una vez que lo logréis, con ningún otro título de fútbol vais a vivir las mismas sensaciones.

SI OS GUSTÓ EL PRIMER *PES*, debéis saber que el sistema de juego, aunque muy parecido, se ha visto mejorado con multitud de pequeños detalles que hacen de *PES2* un simulador más realista y emocionante si cabe. La principal mejora tiene que ver con la IA de los contrarios. Aquí no es nada fácil superar a los defensas rivales con un pase al hueco. Asimismo, irse de un rival por velocidad también resulta casi imposible. Son sólo dos muestras de un sistema de juego que nos obligará a pensar muy bien cada movimiento (nada de soltar el balón a lo loco "a ver lo que pasa"), obligando a que las jugadas sean más elaboradas que nunca. Por otro lado, el tiempo de reacción de los jugadores a nuestras órdenes ha mejorado (aunque sigue sin ser perfecto), optimizando acciones puntuales como chutar, pasar al primer toque o modificar la dirección que lleva nuestro jugador al driblar. Todo esto



El nuevo modo Entrenamiento

Si los modos Entrenamiento que incluyen estos juegos os parecen aburridos, esperad a ver el que trae *PES2*. Podemos ensayar todas las jugadas, pero a través de una serie de divertidos retos. La verdad es que, como mínimo, es original.



Para practicar el regate deberemos sortear una serie de pivotes dentro de un tiempo establecido.



En cuanto al pase, una de las pruebas es hacer rondos sin que los contrarios lleguen a tocar el balón.

En *PES2* se va a imponer más el control de la pelota sobre el juego rápido en vertical. Por ello, se ha optimizado el tiempo de reacción de los jugadores y los regates son un poco más sencillos.



El sistema para lanzar faltas, al igual que los córners, no ha cambiado nada. Ningún tipo de ayuda visual y una barra de energía que se llena más rápido que nunca son sus señas de identidad.





hace del sistema de *PES 2* el más completo, intuitivo y realista del mercado.

PERO ESTE ASPECTO NO LO ES TODO en un juego de fútbol. Y es aquí donde vienen las principales pegas de *PES2*. Teniendo en cuenta el aluvión de equipos, torneos y opciones que trae la competencia, Konami TYO no se ha roto la cabeza este año y ofrece los mismos modos de juego que la edición anterior, con algunas salvedades que "maquillan" el resultado final (como ocho clubes más para elegir, un original modo Entrenamiento o una Liga Master mejorada), pero que no consiguen tapar la pobreza general en este sentido. Tampoco se han cuidado aspectos básicos, como la actualización de las plantillas o los nombres de los clubes (imaginarios y algunos disparatados...), aunque se pueden editar.

Y lo mismo hay que decir del apartado gráfico. Aunque se han añadido nuevas animaciones y algunos detalles (como bengalas en las gradas), la verdad es que no se aprecia mucha "evolución" con respecto al anterior. Y además, en apartados concretos, como el modelado facial de los jugadores, se queda por debajo de *FIFA* y de *EEF*...

Pro Evolution Soccer 2 ofrece el fútbol más realista, pero presenta muy pocas novedades y opciones.

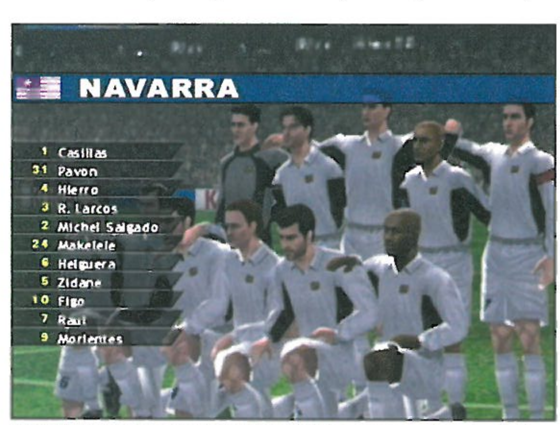
Por todo esto, no podemos recomendar este *PES2* a los que ya tengan la edición del año pasado, ya que las novedades son anecdóticas. Eso sí, hay que reconocer que, cuando suena el pitido inicial, no hay mejor fútbol que el ofrecido por *PES2*. Una vez más, la decisión queda en vuestras manos.

Liga Master

La nueva Liga Master mantiene la misma estructura de siempre (coger un equipo en la última división e ir fichando jugadores hasta llegar a lo más alto), pero ahora es más profunda. Existen 3 divisiones, 40 equipos y un mercado de fichajes más completo (se puede negociar el contrato, ceder jugadores, etc.). Además, podremos invertir nuestro puntos no sólo en fichajes sino en potenciar las habilidades de los jugadores promesas. Atractivo, ¿verdad?


Ahora los jugadores "cobran". Los puntos se obtienen con las victorias y los goles.


Fichar es todo un arte. Hay que negociar el salario, el número de temporadas...



¿Navarra? Los equipos tienen nombres ficticios, aunque podemos editarlos.



Hay un nuevo tipo de cámara que podremos colocar a nuestro antojo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD 2 (586 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 10
Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Su sistema de juego, tan real como siempre. La nueva y apasionante Liga Master.

↓ Sus escasas novedades no justifican su compra a los que tengan el anterior.

PES2 es el simulador de fútbol más realista de todos, pero sigue sin tener la cantidad de opciones de la competencia. Tú decides. **9**

Compañía **Square** | Género **Rol de acción** | Precio **59,95 € (9.974 ptas.)** | Edad **+3**

Kingdom Hearts

Fantasía e imaginación en estado puro

Square y Disney ponen su inimitable sello a un juego de rol de acción realmente impresionante y divertido, que combina toda la magia y buenhacer de ambas factorías.



Siguiendo la línea de *Final Fantasy X*, tanto escenarios como personajes son poligonales, aunque en *Kingdom Hearts* sí podemos controlar la cámara.



El juego se desarrolla en distintas películas Disney, como "Alicia en el País de las Maravillas", "Aladdin" o "Hércules".

Determinadas situaciones son un fiel reflejo de las mencionadas películas, como el veloz descenso por las ramas de los árboles de "Tarzán".

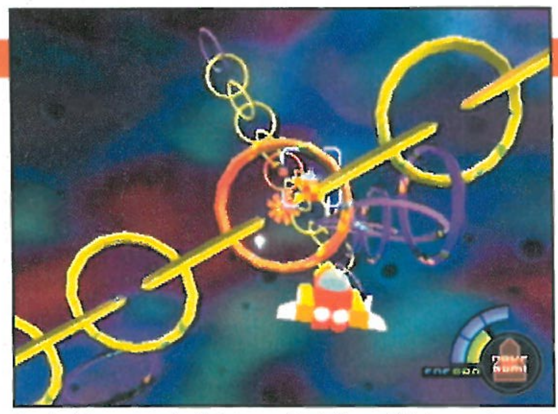
No vamos a negar lo evidente: Disney no tiene rival en la animación, ni Square en el desarrollo de juegos de rol. Por eso no resulta extraño que cuando ambos talentos se unen surjan ideas insuperables. La primera muestra de ello es este *Kingdom Hearts*, el hijo "primogénito" de un matrimonio que seguro que dará mucho que hablar en el futuro.

***KINGDOM HEARTS* NOS CUENTA** la historia de Sora, un joven con ganas de aventura que, de buenas a primeras, se convierte en el salvador del Reino Mágico, el lugar donde residen todos los habitantes del universo Disney. Su misión principal es acabar con los "sincorazón", unos seres de las tinieblas que amenazan la integridad de los distintos mundos del Reino Mágico. Para encarar tan difícil tarea, tenemos que enfrentarnos a distintos tipos de retos, como resolver puzzles, acabar con los "sincorazones" jefe, pelear con numerosos enemigos, aprender magia y nuevas habilidades, superar zonas al más puro estilo plataformero, cumplir cientos de pequeñas misiones... Vamos, que como en cualquier otro juego de rol de acción, en su desarrollo prima la variedad sobre todas las cosas. No obstante, lo que hace especial a *KH* es su planteamiento.

Cada uno de los mundos de los que se compone el juego se corresponde con un clásico Disney, como "Aladdin", "La Sirenita","Alicia en el País de las Maravillas" o "Hércules".



Aunque sea un juego de rol, en *Kigdom Hearts* también cabe la habilidad, como en los momentos plataformeros, que además resultan dificilillos.



Cuando viajemos entre los distintos mundos del juego, disfrutaremos de un curioso "matamarcianos", simple gráficamente, pero con muchas posibilidades.





Todos estos mundos hacen gala de una puesta en escena, tan convincente como impresionante, y en ellos conviven perfectamente los personajes más conocidos de Square (los Moguris, Cloud Strife o Squall, entre otros) con los de Disney, sin que la mezcla resulte en ningún momento extraña.

De hecho, todos y cada uno de los personajes parecen dibujos animados de verdad (no hay rastro de polígonos), y los escenarios resultan increíblemente fieles a las películas... En suma, un título que entra por los ojos y que en lo referente a niveles de calidad, no desmerece frente a otras producciones de Square, como *FFX*.

LEJOS DE AGOTAR SU ENCANTO en los gráficos, *KH* también apuesta por una duración considerable, por un sentido del humor típicamente Disney y por la innovación en los aspectos jugables. En este aspecto destaca el sistema de combate, que recoge la herencia de la saga *Final Fantasy* (magias, ataques físicos, invocaciones...) y la aplica a un sistema en tiempo real (sin turnos) muy sólido, en el que en todo momento estamos escoltados por dos héros Disney controlados por la consola. No obstante, tampoco estamos hablando del juego perfecto, y *KH* también tiene sus fallitos. El más grave de todos es, sin duda, el sistema de cámaras, que gira muy bruscamente en los combates y no siempre ofrece los mejores enfoques. Al mismo nivel está la conversión PAL, que como *FFX*, ofrece unos bordes negros imperdonables a estas alturas de la vida.

Pese a su look dibujo animado, estamos ante un juego de rol serio, profundo y lleno de posibilidades.

A pesar de todo, *KH* es, como otras producciones de Square, un título muy cuidado, tanto en los apartados jugables como visuales, y que sabe entretener gracias a su apasionante historia, sus numerosos secretos y su sistema de combate, que gustará, sobre todo, a los que se hacen el lío con los combates por turnos. Y no dejes que el "tema Disney" te eche para atrás. Haznos caso y échale un vistazo: seguro que te quedas atrapado. Y si eres un incondicional de todo lo de Square, tienes ante ti una compra obligada.

El Rol con los toques Square

Square ha culminado un sistema de combate que combina lo mejor de los combates por turnos con lo más puntero en los juegos de rol de acción. El resultado no alcanza la profundidad de, por ejemplo, *FFX*, pero sí ofrece unas posibilidades muy similares: magias, invocaciones, miles de armas y protecciones, fusión de objetos... Y además, es más asequible y dinámico.



Sora dispone de ataques físicos, magias y otras estratagemas de ataque y defensa.



En todo momento estamos acompañados por dos personajes, a los que escogemos.



Como otros juegos de rol de acción, tampoco faltan los jefes finales.



Las invocaciones son personajes clásicos de Disney, como Dumbo o Simba.

Pura fantasía

Como la saga *Final Fantasy*, *KH* apuesta por la magia y un argumento muy trabajado, a los que se suma un elemento mejor explotado: la fantasía. Cualquier cosa puede ocurrir sin previo aviso, ya sea por las exigencias del guión de Disney o porque Square se saca de la manga una nueva situación ocurrente.



Las referencias Disney son habituales, como es el caso de esta puerta de "Alicia en el país de las maravillas".



Square también ha aportado su granito de arena, y nos invita a superar retos, como introducirnos en un libro.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (120 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 10 · Calidad/Precio 9

↑ Duración, gráficos, estética, banda sonora, sistema de juego, argumento...

↓ El componente plataformero, la cámara y los odiosos bordes negros de la conversión PAL.

Un gran juego de rol de acción, con un encanto sin igual, que sin ser tan apabullante como *FFX*, sabe entretener y enganchar.



Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **65,95 € (10.973 ptas.)** | Edad **+3**

NBA Live 2003

El mejor basket del planeta

Si te apasiona este deporte y en particular la NBA, no puedes faltar a la cita anual con los chicos de EA Sports. ¡A machacar sin piedad el aro contrario!





Con la nueva temporada de la NBA recién comenzada, es el momento idóneo para disfrutar del show que nos ha preparado este año EA Sports, compañía que cada temporada se supera ofreciéndonos un basket más realista y espectacular. Y este año no va a ser, ni mucho menos, una excepción...

NBA Live 2003 toma como base a su antecesor para ofrecernos un baloncesto rápido, realista y fácil de ejecutar. La principal novedad en el control pasa por el uso del stick derecho para ejecutar los movimientos más atrevidos (es el llamado "freestyle", también incluido en *FIFA 2003*), lo que hace que el sistema de juego sea todavía más intuitivo y nos permita ser algo creativos.

Gráficamente no se nos ocurre ponerle ninguna pega de importancia. Salvo alguna ralentización aislada, todo se mueve a las mil maravillas, con unos jugadores mejor animados que nunca y que lucen un modelado soberbio, tatuajes y gestos característicos incluidos. La gran calidad gráfica se ve apoyada también por el apartado sonoro, con unos efectos que quitan el hipo y una banda sonora muy "rapera", además de los comentarios de Sixto Miguel Serrano. Todo ello consigue crear una gran ambientación, digna de esta competición.

En cuanto a modos de juego, podemos desde jugar sólo los "play-offs" hasta llevar toda una franquicia determinada. Y todo con las plantillas completas y actualizadas de todos los equipos de la NBA.

En fin, que no hay mejor baloncesto que éste. Si eres un apasionado de este deporte, hazte con él YA.



Las jugadas son rapidísimas, pero no son embarulladas. Vamos, podremos contemplar con todo lujo de detalles el trabajo en las animaciones del equipo de Electronic Arts Canadá.



El nuevo control "freestyle" nos permitirá dar rienda suelta a nuestra creatividad a la hora de fintar a los rivales, cuya IA es superior a la de la edición pasada. Los movimientos dependen de cada jugador.

NBA y algo más

Aparte de poder disputar una temporada pura y dura, *NBA Live 2003* también nos ofrece otras maneras de disfrutar del basket. Además de conceder más protagonismo a la dirección técnica del equipo (fichajes, etc.), están los interesantes modos de juego secundarios que redondean un gran título.


En el modo entrenamiento podremos ensayar todos las acciones antes de "pasmar" a la gente en la cancha.


¿Un uno contra uno de Kobe Bryant contra "nuestro" Pau Gasol? Nos vemos en la calle, chaval...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (484 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 | Sonido 9 | Diversión 9
Duración 8 | Calidad/Precio 9

↑ Su estilo de juego rápido y espectacular. El nuevo e intuitivo control "freestyle".

↓ Por decir algo, no estaría de más haber incluido más modos de juego.

Por apartado técnico, sistema de juego y ambientación, es un título digno de la competición en la que se basa. El mejor en su género.

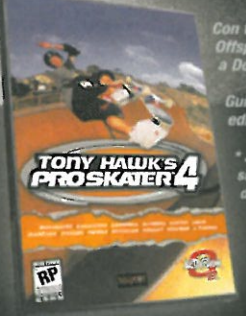

9



¡ATRÉVETE CON EL DESAFÍO DEFINITIVO DE SKATE!

TU CARRERA ESTÁ EN TÚS MANOS...

Tony Hawk's Pro Skater™4 es el desafío definitivo. Los profesionales te retarán a que demuestres lo que sabes en inmensos niveles donde podrás moverte con total libertad, afrontando 190 objetivos de dificultad progresiva sin límite de tiempo. Decide cuándo estás listo para convertirte en profesional y descubre un juego completamente nuevo. Mejora tu habilidad, gánate el respeto de los demás y demuestra que tienes lo que hay que tener para ser todo un profesional...



Con temas de N.W.A., Offspring y System of a Down.

Guía Oficial de Estrategia editada por Brady Games.

** Juego online exclusivo en el sistema de entretenimiento doméstico PlayStation® 2.*



Nuevos trucos - engánchate a coches, deslízate sobre objetos móviles y spines.



14 de los mejores profesionales del mundo te desafían a poner a prueba tu habilidad.



*¡Nuevos modos multijugador y online incluyendo Score Challenge y Capture the Flag!**



PlayStation.2

Compatible con la consola de juegos Playstation® y compatible con el sistema de entretenimiento doméstico Playstation® 2.



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE™



Vicarious Visions



DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Pantallas del sistema de entretenimiento doméstico PlayStation® 2.



ACTIVISIONO2.COM

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

WRC II Extreme

Completo, oficial y muy bien acabado



WRC II Extreme es visualmente apabullante. Los mejores escenarios vistos en un juego de rally, el espectacular modelado de los coches, los increíbles efectos de luz... todo ello forma un conjunto realmente impresionante.



Sony y Evolution Studios vuelven a ofrecernos un gran simulador de rally que aprovecha de forma soberbia la licencia oficial. Ya sabes: cuatro derecha, dos izquierda, a raaaas...

El primer gran juego de rallies que pasó por PS2 fue sin duda *World Rally Championship*. Un año más tarde y con la llegada de fenomenales títulos como *Colin McRae Rally 3*, el reto que tenían ante sí los chicos de Evolution Studios era enorme. Afortunadamente, no se han "dormido en los laureles" y han completado un título que supera al primero en bastantes aspectos.

AL IGUAL QUE SU ANTECESOR, *WRC II Extreme* presenta todos los equipos, coches y rallies de la temporada oficial. Así, en el modo principal, tras elegir nuestro coche entre los 7 disponibles (aunque hay otros 6 modelos para desbloquear), nos embarcaremos en la lucha por el campeonato mundial. 115 tramos cronometrados a lo largo de 14 países o, lo que es lo mismo, más de 800 kilómetros de carretera en los que lucharemos contra el tiempo y contra la dureza de los nuevos trazados, desde la nevada Suecia a la polvorienta Australia. Y todo ello a través de tres niveles de dificultad muy bien ajustados.

Pero ésta no es la única forma de disfrutar de *WRC II*. Además de las Contrarrelojes sueltas ya vistas en el anterior (que pueden disputar hasta cuatro jugadores alternativos) y una opción para dos jugadores a pantalla partida (con la inclusión de nuevas etapas especiales), aquí vamos a poder editar nuestros propios campeonatos y rallies, con los países y tramos que deseemos. Y tampoco faltará el modo Challenge, donde nuestros tiempos competirán con los de otros jugadores, tanto españoles como europeos, a través de la web

Campeonatos y rallies a la carta

Además de las Contrarrelojes, del modo Challenge y de la opción para dos jugadores, en *WRC II* encontramos la gran novedad de poder editar tanto rallies sueltos como campeonatos a nuestro gusto. ¿Quieres nieve o asfalto?



Con el editor podemos elegir, entre otros aspectos, el número de etapas que queremos en cada rally.



Las etapas de un mismo rally pueden disputarse en diferentes países.



Las diferentes superficies a las que nos enfrentaremos según el país, están muy bien representadas. Es una lástima que los efectos climatológicos no estén a las misma altura.



Los escenarios dan una gran sensación de profundidad. Eso se consigue gracias a un efecto de niebla mínimo en los fondos, que se quita suavemente según vamos avanzando y que no "canta" en absoluto.





oficial del juego, con jugosos premios en liza, como el Focus de Carlos Sáinz, para el máximo vencedor.

A LA HORA DE CONDUCIR, lo cierto es que hay sutiles diferencias con respecto al anterior. El control sigue siendo muy asequible, aunque el poco peso de los coches (que muestran más tendencia a "volar", aunque sin llegar al nivel de *V-Rally 3*) y la mayor sensación de velocidad al pisar a fondo el acelerador se encargan de obligarnos a tener mucho cuidado a la hora de manejar el volante. Otro aspecto que ha sido mejorado es la recreación de los daños en la conducción, más realista que nunca.

Gráficamente, mantiene el excelente nivel que lució su antecesor. Los vehículos, aunque no terminan de llegar al nivel de excelencia exhibido por *Colin McRae 3*, se quedan muy cerquita de éste, con un modelado y una recreación de los destrozos en la carrocería realmente soberbia (mucho mejor que en el primero). Donde sí que supera claramente al título de Codemasters es en la calidad de los escenarios. Fotorrealistas, profundos y sin apenas fallos técnicos (la niebla y el popping son mínimos), son de lo mejor que hemos visto en un juego de este tipo. Y qué decir del uso de la luz: genial.

Una excelente banda sonora a cargo de Chemical Brothers pone la guinda a un título que encantará a los fans de esta especialidad y que, sin duda alguna, es la alternativa más sólida al fabuloso *Colin McRae 3*.

Su cuidado apartado técnico y su asequible sistema de conducción son las principales bazas de WRC II.

Nuevos coches

La principal pega que tenía el primer *WRC* era su escaso número de coches (sólo 7). Pues bien, en esta ocasión además de éstos, podremos competir con 6 más si conseguimos desbloquearlos antes, obteniendo la puntuación suficiente. Estos modelos son ediciones especiales de los coches oficiales diseñados para la ocasión, por lo que no están a la venta en el mercado. Todo un acierto el incluirlos porque alargan la vida útil del juego.



Los 7 coches iniciales son los mismos que en el primer *World Rally Championship.*



Los 6 coches ocultos son ediciones especiales de los modelos anteriores.

La mecánica de *WRC II* es tan sencilla como siempre.



La deformación de los coches es más detallada y realista que en el anterior.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1.500 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Los escenarios, sin duda de lo mejorcito. Más coches y opciones que en el anterior.

↓ Los coches pesan poco y el control de los mismos puede ser poco exigente.

Un completo simulador de rallies, sólido técnicamente y con el tirón de la licencia oficial. Es la mejor alternativa a *Colin McRae Rally 3.* **9**

Compañía **Ubi Soft** | Género **Shoot'em up** | Precio **59,95 € (9.974 ptas.)** | Edad **+18**

Tom Clancy's Ghost Recon

Campo de batalla: PS2

Para sobrevivir en un conflicto real no bastan tu habilidad y tus armas. También debes contar con una buena estrategia y el apoyo de tu unidad.



Tras triunfar en PC, llega a PS2 este shooter subjetivo en el que manejamos un comando de seis hombres expertos en combatir en primera línea de fuego. El planteamiento es muy realista: soldados que mueren con pocos impactos, armamento real y muchas dosis de estrategia. Podemos alternar el control entre cualquier miembro del equipo y dar órdenes al resto, y sólo con una estrategia sólida triunfaremos.

Este ambicioso planteamiento se ha plasmado a la perfección. *Ghost Recon* es difícil por su estilo realista, pero ofrece un control preciso, sencillo y con muchas posibilidades. La sensación de estar en un conflicto real la completan una buena I.A. de los enemigos y la variedad de situaciones, ya que se incluyen 25 misiones principales y muchos modos de juego.

El único aspecto que separa a *Ghost Recon* de los mejores shooters de PS2 es un apartado gráfico poco espectacular, con modelos de personajes y efectos sólo correctos, y escenarios poco detallados. Aunque esto último es comprensible, ya que el juego precisa zonas enormes y sin popping.

En conjunto, *Ghost Recon* en un muy buen shooter, que integra como ninguno la acción con los elementos de estrategia. Su elevada dificultad puede desanimar algunos de vosotros, pero es ideal para los que busquen la vertiente más realista y estratégica de la acción.



Aunque nosotros hemos arriesgado nuestro pellejo para sacar capturas cercanas, en la mayoría de los lances de este realista shooter es más aconsejable eliminar al enemigo parapetados y a distancia.


Contemplar a nuestros compañeros combatir en tiempo real es una gozada, sobretodo por que su I.A. les permite cubrirse en los tiroteos o avanzar reconociendo el terreno para no ser descubiertos.

El equipo perfecto

Antes de cada misión, hay que elegir a nuestro equipo, que se desplegará en el campo de batalla en dos equipos de tres hombres. Cada uno es especialista en un tipo de armamento y por lo tanto, adecuado para una u otra misión. Según superemos misiones mejorarán sus capacidades.


Todos nuestros chicos están debidamente identificados, y al apuntarles con la mira aparecerá su nombre.



A elegir a nuestros hombres, es fundamental dar descanso a los heridos en misiones anteriores.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**




Gráficos 7 | Sonido 8 | Diversión 8
Duración 8 | Calidad/Precio 7

↑ La mezcla de acción y estrategia, el excelente control y su variado desarrollo.

↓ A los fans de la acción directa les resultará difícil. Técnicamente no sorprende.

Acción realista y estratégica, muy jugable y con muchas opciones. Sólo su dificultad y sus gráficos le separan de los mejores. **8**

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)** | Edad **+3**

Tony Hawk's 4

Tony, en esto del skate, no tienes rival

Con tres entregas a sus espaldas, la saga *Tony Hawk* se ha consagrado como la estrella de los deportes de riego, algo que va a continuar igual con la llegada de esta cuarta parte...







THPS4 nos invita a recorrer nueve escenarios, realizando pequeños retos y un montón de espectaculares acrobacias.



El modo Carrera alberga casi todas las novedades y ahora los retos nos los proponen otros skaters al hablar con ellos.

Desde sus inicios, la saga *Tony Hawk's Pro Skater* ha tenido como principal virtud ofrecer un sencillo sistema de control, que permite realizar multitud de piruetas sin dificultad, y una increíble libertad para movernos por los escenarios, sin olvidar el divertido modo Carrera, en el que debemos superar cientos de pequeños retos. Todas estas premisas se mantienen intactas en *THPS4*, pero potenciadas y ampliadas hasta tal punto que incluso han sido capaces de volver a sorprendernos.

UNA VEZ MÁS, EL MODO CARRERA ha sido el "beneficiario" de casi todas las novedades más relevantes. Disponemos de un total de 9 escenarios sencillamente GIGANTESCOS, que sin exagerar vienen a ser hasta tres veces más grandes que los de su antecesor. Además, su ambientación también está fuera de lo común. ¿O acaso un zoo, la prisión de Alcatraz o una feria repleta de atracciones os parecen muy normales en este

Refinando la fórmula del éxito

Con cada nueva entrega, Activision amplía el "realismo" de la saga, al menos en lo que a control se refiere, con numerosos matices y novedades. Esta cuarta entrega no ha sido menos, y ofrece un mayor número de piruetas en el suelo y una nueva técnica, llamada Skitch, con la que podemos agarrarnos a cualquier vehículo... o animal.



Ahora es posible realizar un montón de piruetas estáticas, tan espectaculares como esta de arriba.



Con el Skitch también afrontaremos retos curiosos, como aguantar 30 segundos agarrados a un elefante.



Los escenarios se ambientan en lugares de lo más variado, como un zoo o la prisión de Alcatraz, y todos explotan al máximo lo peculiar del lugar.



Las pruebas son MUY originales y nos invitan a llevar a cabo acciones como quitar el casco a los policías, arrojar turistas al agua, liberar a un elefante...





tipo de juegos? No menos brillante resulta su puesta en escena, en la que el motor gráfico da el Do de pecho para mostrar un horizonte casi infinito, unos entornos más detallados, recargados de elementos móviles y con un enorme grado de realismo.

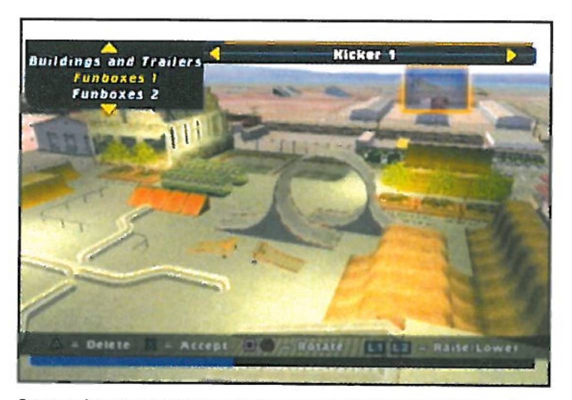
En total, los 9 escenarios ofrecen 190 retos a los que accedemos hablando con los personajes que deambulan por los entornos. Sin duda, su originalidad se ha disparado hasta límites insospechados, ya que a las pruebas ya conocidas (recoger las letras SKATE, alcanzar un récord de puntos...) se suman un montón de retos originales, innovadores y muy, muy simpáticos, entre los que encontraremos carreras contra vehículos, slalom... Si superamos estas pruebas recibiremos dinero con el que comprar personajes, vídeos, trucos... Además, y esto es lo mejor, también hay minijuegos ocultos, con los que podremos ganar dinero extra y soltar alguna carcajada (apostar en una pelea de chicas, jugar al tenis...). De verdad, la variedad y el ingenio general del juego se han disparado hasta límites insospechados.

THPS4 aborda el skate de una forma espectacular y divertida, y cuenta con un respaldo técnico de infarto.

GRÁFICAMENTE, NO SUPONE UN SALTO tan importante como *THPS3* respecto a *THPS2*, pero sí se nota un mejor acabado de los skaters y, sobre todo, de los escenarios, algo que tiene mucho más mérito si tenemos en cuenta que detalle y tamaño se han multiplicado por tres. En definitiva, digno de verse. Pero sin duda, lo mejor de todo es que *THPS4* se mantiene fiel a su espíritu, y resulta igual de divertido intentando completar el modo Carrera que jugando a pantalla partida con un amigo o explotando su inimitable libertad de acción, ya sea para probar nuevos combos o intentando llevar a cabo cualquier locura que se nos ocurra, por difícil que parezca.

En resumen, un título que no pueden dejar pasar los que ya conocen las excelencias de la saga *Tony Hawk* y una oportunidad única para descubrir las inmensas posibilidades de diversión que encierra el skate. Eso sí, si no te quieres gastar mucho dinero, a lo mejor te interesa más su antecesor...

El dinero juega un papel fundamental en el juego. Con lo conseguido podremos comprar tablas, escenarios, vídeos, personajes y otros extras.



Como en las tres anteriores entregas, tampoco faltan los modos para dos jugadores, ni unos completos editores de escenarios y personajes.

El renovado modo Carrera

Es el modo de juego estrella y el que más ha variado respecto a anteriores entregas. Ahora, los retos nos los proponen los skaters que deambulan por los escenarios, y casi todas las pruebas destacan por su variedad y originalidad. Como novedad, también hay minijuegos y situaciones muy cómicas. Vamos, un dechado de virtudes.



Las pruebas son mucho más originales.



Incluso hay carreras, slaloms, apuestas...



El humor es la clave de muchos retos.



¿Cansado? Prueba el tenis, el béisbol...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD 2 (64 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 7

↑ Escenarios, desarrollo, pruebas, duración, banda sonora... Todo tiene un nivel altísimo.

↓ Sólo el hecho de no estar traducido, algo casi imprescindible para entender los retos.

No hay otro juego basado en un deporte de riesgo tan excepcional como *THPS4*: largo, variado, jugable, divertido, sorprendente... **9**

Compañía **Empire** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.974 ptas.)** | Edad **+3**

Big Mutha Truckers

Yo, para ser feliz quiero...

¿Un camión? Pues sí, o al menos eso dicen los chicos de Empire, que nos traen un arcade de velocidad muy atípico con estos "bichos" como protagonistas.





Sin duda alguna, *Big Mutha Truckers* es uno de los títulos más atípicos que hemos visto en los últimos meses. Su original planteamiento nos pone en el papel de un camionero que debe transportar mercancías de una ciudad a otra, comprándolas baratas y vendiéndolas caras, con el objetivo de sacar la "tajada" suficiente para mantener el negocio a flote y mejorar nuestro camión.

Parece fácil, ¿eh? Pues no lo es tanto. Tendremos que averiguar dónde pagan mejor por nuestra mercancía y llevarla a ese lugar con seguridad, evitando en los trayectos tanto a la policía (que irá a por nosotros si la "armamos" por la carretera), como a las pandas de moteros que nos querrán robar la carga. Este curioso y original arcade de velocidad con toques estratégicos al principio engancha, pero luego se puede volver algo repetitivo por la falta de alicientes, aunque incluye además 30 misiones de conducción sueltas que nos pueden sacar de la monotonía.

A la hora de conducir es 100% arcade, aunque como es lógico cuesta mover el trailer y además debemos tener en cuenta aspectos como el gasto de combustible. En fin, un juego que interesará sobre todo a los que busquen un arcade de velocidad diferente, divertido y original. Es ideal si te apetece probar cosas nuevas.



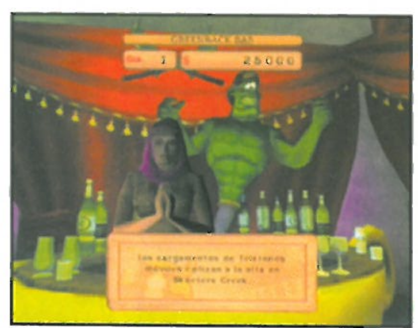
Durante los trayectos de ciudad en ciudad podremos "picarnos" con otros camioneros, con dinero de por medio, claro. Pero ojo con armarla demasiado, que la policía está atenta, aunque su I.A. no esté muy allá.



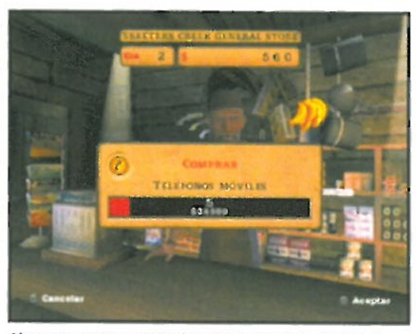
Tenemos un total de cuatro personajes para elegir, cada uno con su propio camión y con las cabinas bien personalizadas. Hay hasta cuatro tipos de vista diferentes, dos internas y dos externas.

Así se "curra"

Lo primero es enterarnos de dónde se necesita tal o cual mercancía. Tras conseguirla en el almacén de cualquier ciudad, con nuestro camión la transportamos cuidando varios factores, como el gasto de combustible, la actuación de la policía o los moteros... Con las ganancias mejoraremos el camión.



Los tugurios de cada ciudad son, cómo no, los mejores lugares para enterarnos de los "rumores" .



Algunos sucesos, como desastres naturales, hacen que una mercancía valga más en una ciudad que en otra.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**




DUAL SHOCK 2 | M. CARD (450 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Su original mezcla de arcade de conducción y aventurilla; y su peculiar sentido del humor.

↓ A la larga, tanto transportar mercancías puede volverse monótono. No está doblado.

Un arcade de velocidad peculiar y arriesgado, que una vez pasada la sorpresa inicial puede cansar. Si quieres probar algo diferente...



Compañía **EA Games** | Género **Aventura** | Precio **65,95 € (10.970 ptas.)** | Edad **+3**

Harry Potter y la Cámara Secreta

El aprendiz de mago "madura" en PS2

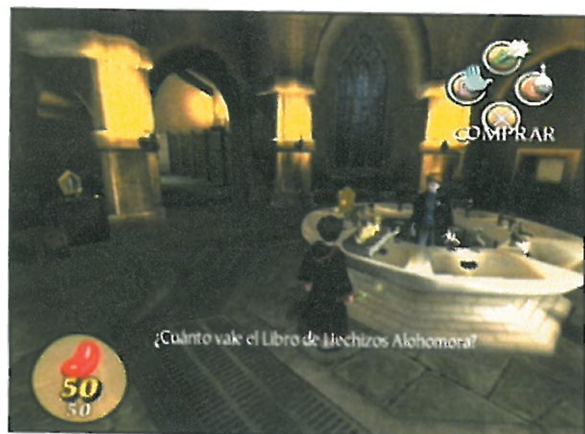
El mago más joven y conocido de la tierra protagoniza su segundo videojuego y al mismo tiempo se estrena en PS2 con una aventura mucho más fiel a la película que su predecesora.



Los modelos de los personajes, las vestimentas y la ambientación en general están más logrados que en su predecesor de PSOne; salta a la vista ¿o no?



Si algo caracteriza las novelas de Harry Potter, aparte de la magia, son los partidos de Quidditch, que en esta entrega son aún más espectaculares.



A lo largo de la aventura podemos recoger Grageas Bertie Bott, con las que comprar objetos y hechizos en la tienda clandestina de Fred y George.



La creación más conocida de J.K Rowling, con cuatro libros y dos películas a sus espaldas, también se estrena este año en PS2 compartiendo cartel con la versión de PSOne. Sobra decir que ambas ponen en pantalla fielmente los hechos de la segunda película, pero como es de recibo esta versión que nos ocupa, la de PS2, va mucho más allá.

LA CÁMARA SECRETA NOS CUENTA las peripecias del aprendiz de Mago en su segundo año escolar. A grandes rasgos, la aventura se centra en un nuevo peligro que sobrevuela el colegio Hogwarts y que es la excusa perfecta para volver a reunir a Harry con sus amigos y enemigos. Desde el mismo comienzo del juego, las aventuras, minijuegos y pruebas ya clásicas en las novelas y películas (como el Quidditch, los vuelos con escoba o los Duelos con Varita) se suceden a un ritmo trepidante que no deja lugar al descanso ni al aburrimiento.

Como refuerzo a las pruebas ya conocidas, aparecen un buen puñado de novedades jugables, entre las que priman los movimientos sigilosos al más puro estilo

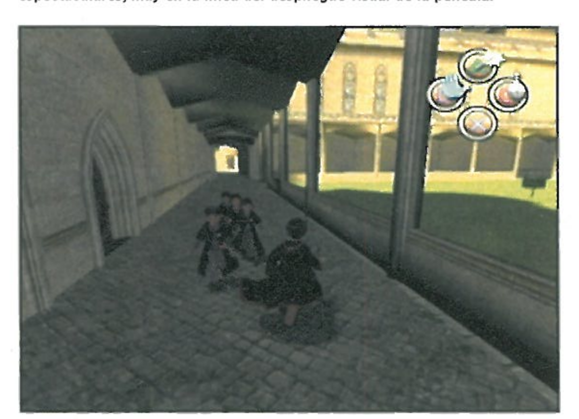




Muchos de los escenarios del juego resultan tan impresionantes como espectaculares, muy en la línea del despliegue visual de la película.



Harry puede utilizar la magia desde el principio del juego pero también aprenderá nuevos conjuros si recoge distintos libros de hechizos.





Metal Gear, los nuevos hechizos, la posibilidad de cambiar cromos con otros estudiantes o negociar con las Grageas de Berttie Bott. Todos estos elementos, y otros muchos, ofrecen en su conjunto una experiencia de juego mucho más variada, fantástica y divertida que la del primer juego de PSOne. Eso sí, lo que se mantiene intacto es la enorme cantidad de secretos, cromos ocultos y otros elementos capaces de prolongar su vida de manera considerable y que consiguen enganchar a cualquiera. De verdad, hasta que no hayáis "catado" este nuevo *Harry Potter* no descubriréis hasta qué punto ha mejorado en su salto a PS2.

LA PUESTA EN ESCENA con la que EA Games ha adornado el juego no es menos espectacular. A los siempre agradecidos diálogos doblados por los actores de la película, se une un despliegue gráfico que captura la verdadera esencia del universo Harry Potter. Un ejemplo: si habéis visto la película, en el juego encontraréis una perfecta reconstrucción de Hogwarts tanto en escala como en detalle, consiguiendo una sensación de grandiosidad y amplitud semejante a la vista en el film. Aplicad esto también a los rostros de los personajes, sus vestimentas y animaciones, y os haréis una idea aproximada del espectáculo que ofrece la *Cámara Secreta*. Y lo mejor es que todos estos elementos (escenarios, personajes, enemigos...) se combinan en pantalla a las mil maravillas, sin que el potencial de PS2 deje lugar al popping, a las ralentizaciones o a otros defectos gráficos. Lo dicho, un verdadero espectáculo.

Si te gustó Harry Potter y la Piedra Filosofal, prepárate para disfrutar con las nuevas aventuras del mago.

A pesar de su innegable calidad y brillante puesta en escena, los menos fanáticos del fenómeno "Pottermanía", encontrarán el juego un poco infantil ya que, aunque no es fácil de completar al 100%, sí resulta sencillo de desarrollo. El resto, tienen ante sí un título tremendamente fiel a la película y no menos divertido, que sabe enganchar y asombrar, especialmente si tienes la imaginación necesaria para introducirte en el mágico mundo de Harry.

La vida en Hogwarts

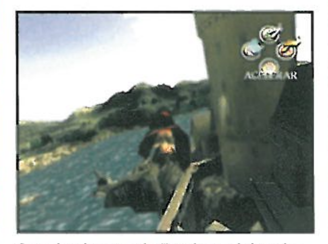
Los retos y pruebas fueron la esencia del anterior *Harry Potter*, y esta versión no es menos. De hecho, esta seña de identidad se ha potenciado hasta límites increíbles.



Alguno de los retos que se presentan en el Castillo acabarán en combates.



Esta vez podrás cambiar los Cromos de Magos y Brujas con distintos alumnos.



Cuando obtengas la Escoba podrás volar fuera del castillo y llegar a zonas secretas



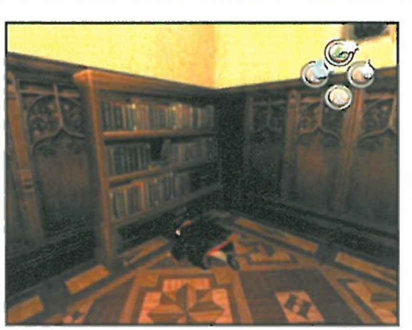
También hay muchos minijuegos, como éste, que consiste en lanzar gnomos.

Harry "Snake"

Ha pasado un año y Harry ha crecido no sólo en su faceta de mago. Ahora puede desempeñar acciones más "físicas" que en los juegos de PSOne. Las más curiosas parecen estar copiadas del concepto de sigilo de *Metal Gear*, como son apoyarse en las paredes o arrastrarse por el suelo. Un detalle genial.



Si Harry sale por la noche, encontrará a distintos alumnos vigilantes que tendrá que evitar a toda costa.



Casi todas las zonas secretas del Castillo Hogwarts se encuentran bajo las estanterías. Habrá que buscarlas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**




DUAL SHOCK 2 · M CARD (1?? Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Gráficos, ritmo trepidante, muchas cosas por hacer... ¡¡Casi no parece una secuela!!

↓ Puestos a pedir, que fuera un poco más largo, con más retos... y un poco más barato.

La primera aventura de Harry en PS2 capta el espíritu de las novelas y películas. Imprescindible para los fans del aprendiz de mago.



8

Compañía **Capcom** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)** | Edad **+3**

Auto Modellista

La nueva cara de la velocidad

Capcom nos presenta un título pensado para los que les gusta correr y hacer de mecánicos, pero con un enfoque gráfico casi inédito.





El desarrollo es similar al de *GT3*. Disponemos de unos 60 coches con los que podremos participar en una serie de torneos. Eso sí, desde el principio tendremos a nuestra disposición casi todo el concesionario y para lograr más coches no habrá que comprarlos, sino desbloquearlos a base de victorias. Algo aplicable también a las piezas que podremos usar para mejorar el aspecto y las prestaciones de nuestra máquina.

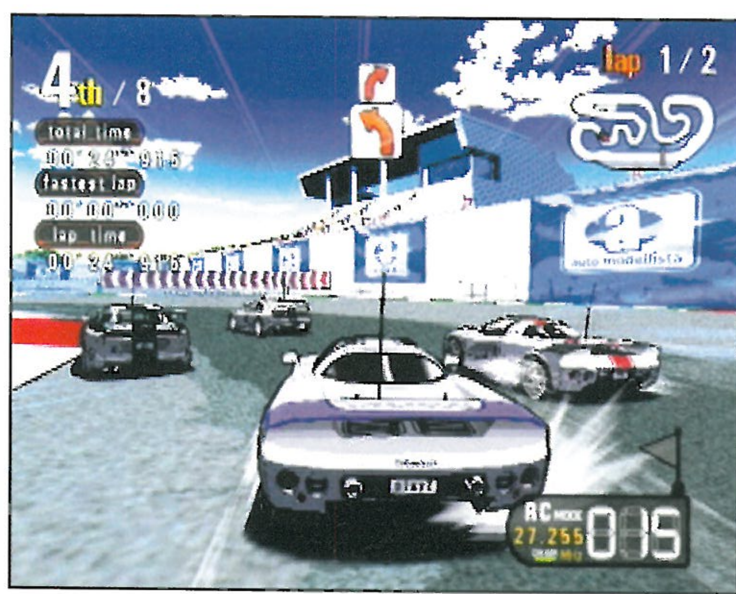
Hasta aquí nada raro, lo especial aparece en el tema visual. Capcom ha querido que su título se distinga del resto usando un apartado gráfico, como poco, novedoso. Aplicando la ya conocida técnica del "cel shading", ha dotado a coches y circuitos del aspecto de los dibujos animados, obteniendo un apartado técnico notable y espectacular.

Sin embargo, es una pena que tanto esfuerzo se quede en nada al entrar en el tema de la jugabilidad. El control, sin ser malo, es duro y poco satisfactorio; las rutinas de colisión están mal conseguidas y, para colmo, sus escasos 6 circuitos se quedan muy cortos. Tampoco el sistema de "te-damos-casi-todo-desbloqueado" termina de cuajar, ya que lo puedes abrir todo en pocas horas.

Aún así, al final es título que divierte y hasta emociona... mientras dura.



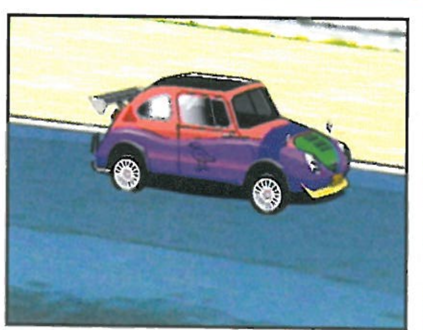
Además de la técnica del cel shading, *Auto Modellista* hace gala de una serie de efectos gráficos, como la estela a gran velocidad o los chispazos, que le dan un aire aún más de dibujo animado.



Aunque la verdad es que los modos de juegos no abundan ni son demasiado originales, podremos desbloquear un curioso circuito en el que sólo se pueden usar coches de control remoto.

Pintura y grasa

Aunque podremos trastear a fondo en la mecánica del coche mediante multitud de ajustes, la sección estrella será la dedicada al "tuneo". Podremos, añadir al coche alerones, pegatinas, llantas, etc., además de dar rienda suelta a nuestro yo "artista" pintando cada parte del coche de un color distinto.



Dedicándole tiempo y con el coche adecuado, podremos conseguir auténticas obras de "arte" como ésta de aquí



Los aficionados a la mecánica darán con el "feeling" que buscan, trasteando en la multitud de opciones.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (487 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos **9** Sonido **7** Diversión **8**
Duración **6** Calidad/Precio **6**

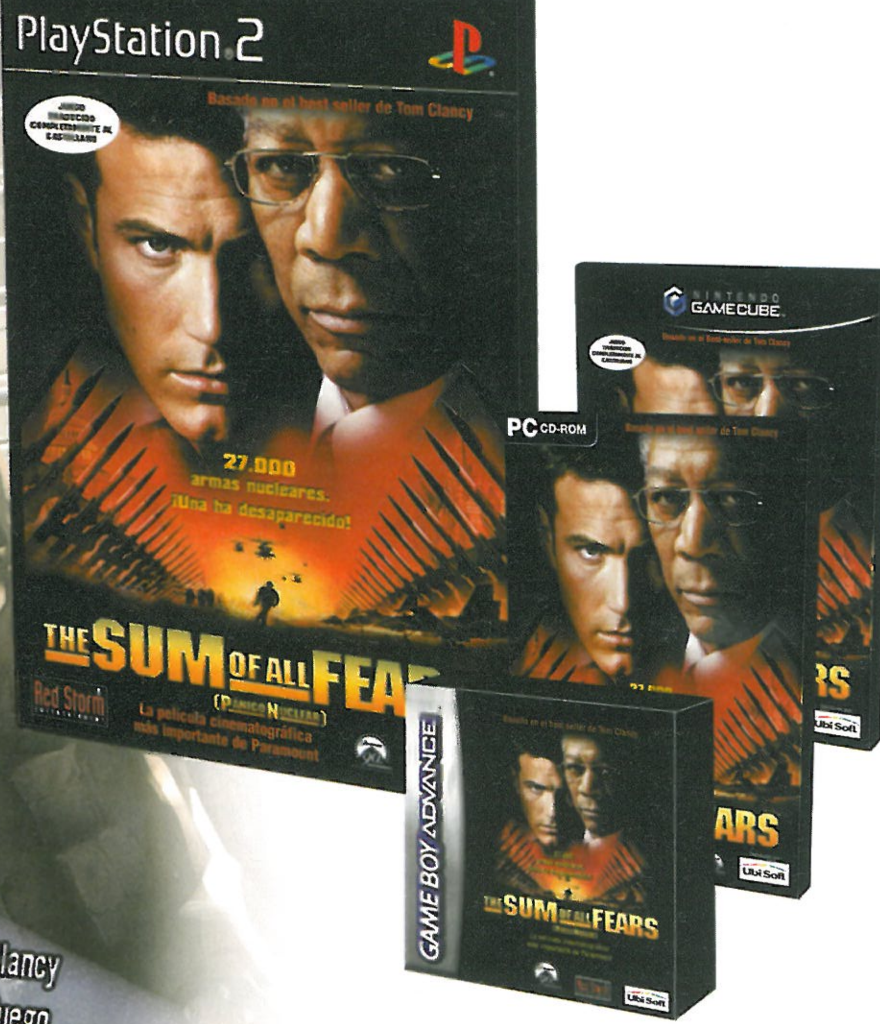
↑ Los gráficos y las opciones de mecánica "tunning". Incluye selector 50/60 Hz.

↓ Escaso número de circuitos y poco variados. El control a veces se hace un poco durillo.

Un juego divertido una vez te acostumbras al control y que ofrece un estilo gráfico diferente. Lástima que dure tan poco. **7**

THE SUM OF ALL FEARS™
(PÁNICO NUCLEAR)

BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



"...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo..."

-John Gaudiosi
Hollywood Reporter

De los creadores del galardonado juego de Tom Clancy "Ghost Recon"™

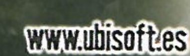







aDeSe +13

GAME BOY ADVANCE



Play It On
ubi.com





Ubi Soft
Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres
Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24
28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00

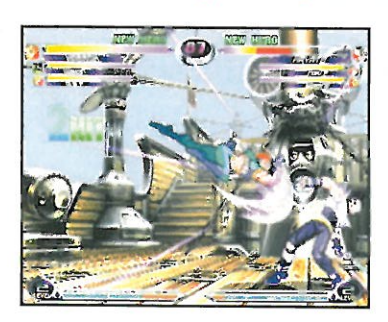


Compañía **Capcom** | Género **Lucha** | Precio **N.D.** | Edad **+13**

Marvel Vs Capcom 2

El combate del nuevo milenio

Capcom sigue insistiendo en que la lucha 2D no está muerta, y más aún si en ella intervienen sus creaciones más famosas y los superhéroes más conocidos.

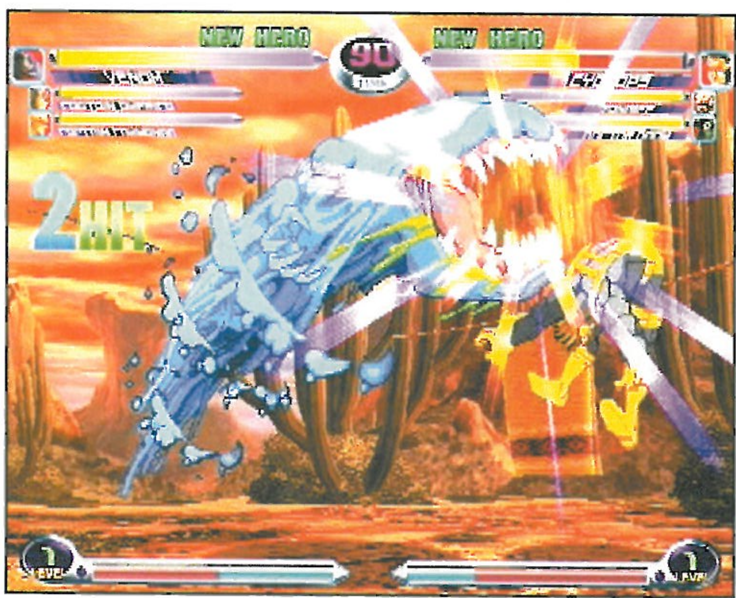


Capcom vuelve a la carga en la lucha 2D con un nuevo crossover, o juego en el que se entremezclan personajes de procedencia distinta, en el que se dan cita esta vez los superhéroes de la Marvel (Hulk, Capitán América, Spiderman...) y los personajes más clásicos de Capcom (Strider, Ryu...).

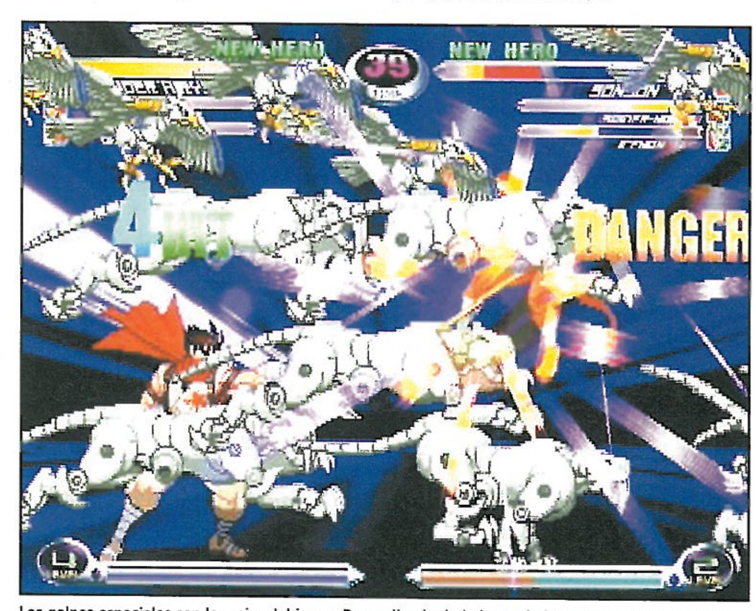
Como es habitual en este tipo de beat´em ups, los combates se desarrollan por equipos, que en este caso están compuestos por tres miembros, a los que podemos rotar en cualquier momento del combate. En total hay más de 50 personajes, y todos disponen de ataques "mágicos", combos (aéreos incluidos) y demoledores técnicas especiales, además de funciones de apoyo durante el combate, es decir, mientras que luchamos con un personaje, podemos llamar a otro para que nos ayude, utilizando alguno de sus ataques. Y por supuesto, tampoco faltan los espectaculares golpes combinados, en los que interviene el equipo al completo.

Pese a todas estas virtudes, lo cierto es que *Marvel Vs Capcom 2* es un título un tanto antiguo (hace más de 18 meses que apareció en Dreamcast) y no acabamos de entender porqué Capcom lo "relanza" ahora en PS2, cuando hay juegos similares muy superiores, como *Capcom Vs SNK 2*. Los gráficos, pese a no estar mal, no llegan al nivel de *CVS2*, igual que los personajes.

Aún así, *Marvel Vs Capcom 2* es un atractivo título, ya que su elenco de luchadores es uno de los más potentes en la historia de los juegos de lucha... aunque la técnica no acompañe al 100%.



En *MVC2* puedes encontrar más de 40 luchadores distintos, tan conocidos como Spiderman, Wolverine, Ryu o Zangief. Además, los combates se desarrollan por equipos de tres personajes.



Los golpes especiales son lo mejor del juego. Dependiendo de la barra de la parte inferior, podemos ejecutar demoledores golpes con uno, dos o los tres miembros de nuestro equipo.

¡Vamos a comprar!

Dependiendo de nuestra forma de luchar, al final de cada combate recibiremos unos puntos que podemos canjear a nuestro antojo por personajes ocultos, distintos colores para las vestimentas e incluso ilustraciones. Es la razón de ser del juego, ya que para conseguirlo todo, tendréis que dedicar tiempo.



Con los puntos de los combates es posible adquirir unos cuantos personajes ocultos, colores para las ropas...



... que luego podemos utilizar en los combates, como es el caso de Captain Commando y sus 3 compañeros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **CD**
Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (256 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** -

↑ Poder controlar a superhéroes y personajes clásicos de Capcom en un mismo juego.

↓ Gráficamente es mejor *Capcom Vs SNK2*. No tiene ningún modo de juego original.

Si eres un incondicional de la lucha 2D "made in" Capcom, *MVC2* colmará tus expectativas. Para el resto, hay mejores juegos de lucha. **7**

LAS REGLAS ESTÁN PARA ROMPERLAS

SYSTEM OF A DOWN

STEAL THIS ALBUM!

Roba este álbum

Escucha el nuevo disco de S.O.A.D.
en www.sonymusic.es/SOAD

Tipo

msn

www.msn.es/musica/SOAD.htm

Compañía **Rage** | Género **Deportivo** | Precio **59,95€ (9.974 ptas.)** | Edad **+13**

Rocky

Un boxeo de "película"

Stallone dio vida en el cine a un boxeador que luchaba por triunfar en este duro mundo. Ahora puedes quitarle protagonismo y convertirte tú mismo en Rocky.

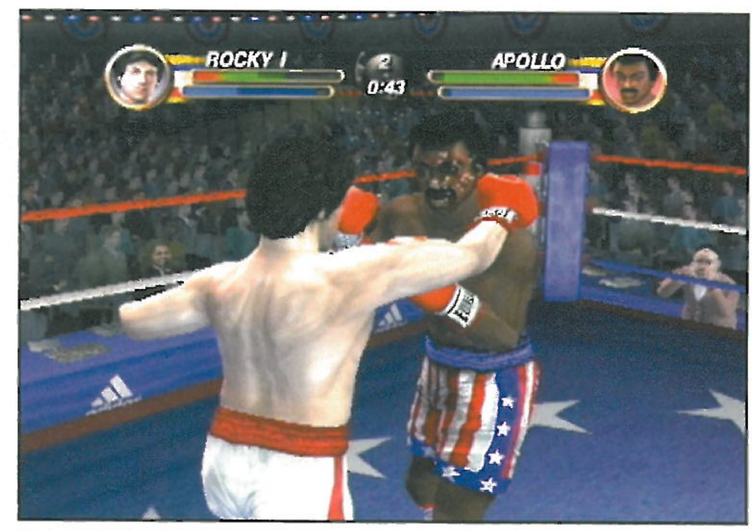
Hace unos cuantos años, el inexpresivo Stallone protagonizó una saga de películas que, bajo el nombre de "Rocky", nos contaron la historia de un boxeador que llegaba a lo más alto empezando desde lo más bajo. Ahora el potencial de PS2 ha convertido esta historia en un juego que plasma los momentos estelares de las películas.

Como es de recibo, *Rocky* cuenta con la licencia oficial de las 5 películas, algo que queda patente al observar las perfectas recreaciones de los púgiles más conocidos de los filmes, como Iván Drago o Apollo Creed. Los escenarios tampoco le van a la zaga, ya que es posible encontrar localizaciones de sobra conocidas por los seguidores de "Rocky", como el gimnasio donde entrena o el ring en el que consigue su primer título. En lo que se refiere a cuestiones visuales, *Rocky* cumple sobradamente.

Entrando en los modos y sistema de juego, destaca principalmente el modo Película, en el que sólo controlamos a Rocky, intentando emular su carrera pugilística tal cual la vimos en el cine, mientras entrenamos y mejoramos nuestra condición física (por medio de unas pruebas bastante divertidas). Tampoco faltan los modos para dos jugadores y torneos de toda índole, pero que en gran medida, quedan eclipsados por el amplio modo Película.

Sin embargo, éste último, a la hora de jugar, no ofrece oponentes con una inteligencia artificial digna, ya que con un único golpe podemos ganar la inmensa mayoría de los asaltos sin demasiados problemas. En este sentido, la saga *KO Kings* ofrece una experiencia de juego más desafiante. El doblaje tampoco es brillante, y las animaciones podrían haberse mejorado.

En resumen, *Rocky* es un juego de boxeo diferente, que hace especial hincapié en los gráficos y en recrear los combates de las películas, pero que descuida un poco la I.A. Con un poco más de trabajo hubiera estado a la altura de *KO Kings*, lo que ya es mucho decir.



Rocky se diferencia de otros juegos de boxeo en que recupera a los púgiles de la saga cinematográfica, como Apollo Creed, así como algunos de los cuadriláteros y lugares donde transcurren los combates.







El sistema de control y el acabado gráfico son muy parecidos a los de *KO Kings*, aunque la inteligencia artificial de los oponentes resulta mucho más simple y limitada.

Entrena muy duro

Como en la película, el éxito de Rocky se basa en el esfuerzo físico. A tal efecto se han introducido un total de 5 pruebas distintas, con las que podemos desarrollar ciertos aspectos del púgil, como la resistencia. En la práctica, estas pruebas son unos divertidos minijuegos de habilidad muy adictivos.



Abdominales, comba, punching ball... cualquier método es bueno para mejorar el rendimiento de Rocky.



Algunas de las pruebas son un fiel reflejo de los filmes, como este entrenamiento de pegada en el matadero.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**





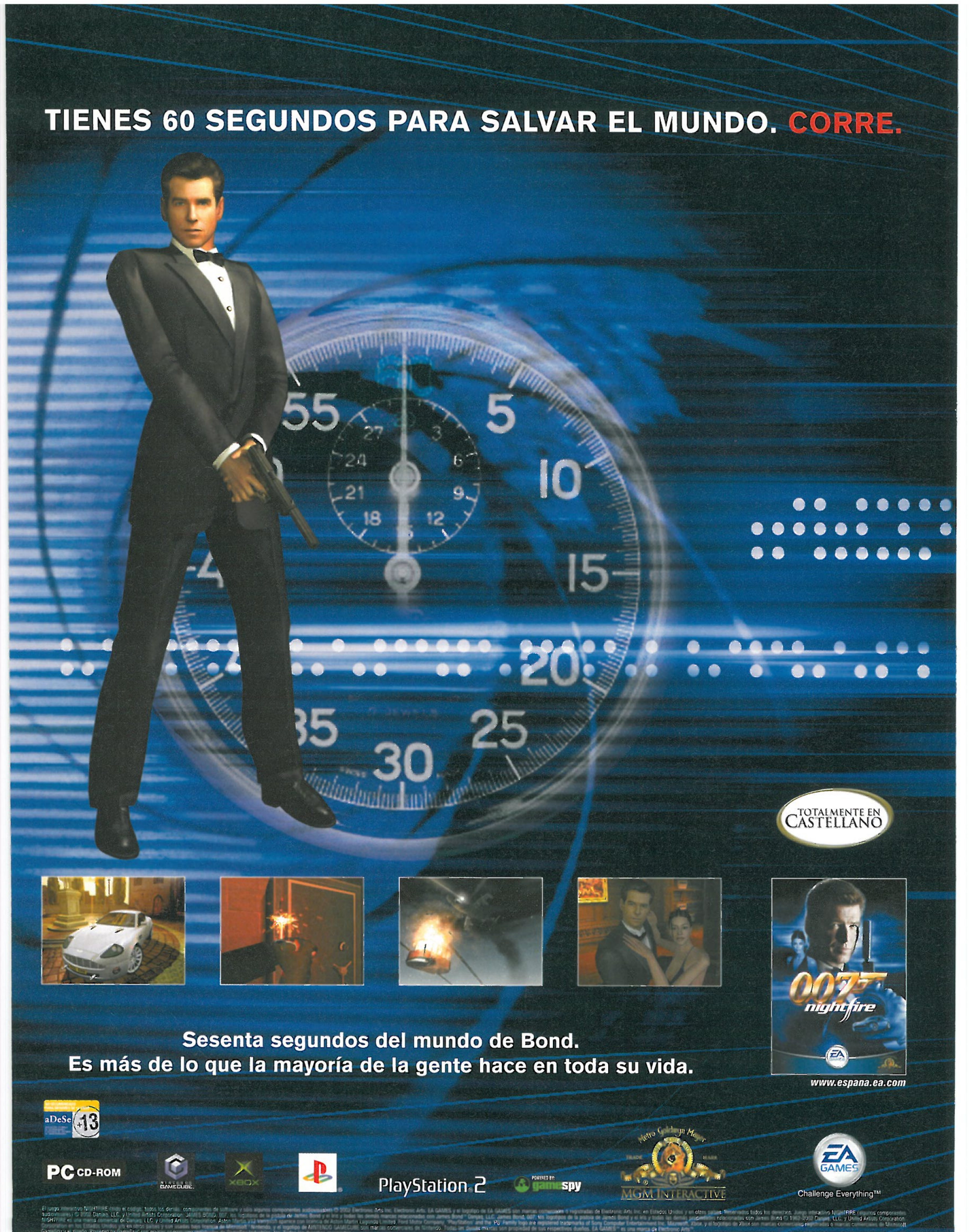
DUAL SHOCK 2 | M. CARD (407 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ La recreación de los púgiles, las pruebas de entrenamiento, su duración, el control...

↓ El doblaje es un poco flojo. La inteligencia artificial deja un poco que desear.

Sin llegar a ser tan brillante como *KO Kings*, *Rocky* hará las delicias de los incondicionales del boxeo, y en especial, de los amantes del film. **7**



TIENES 60 SEGUNDOS PARA SALVAR EL MUNDO. CORRE.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
007 nightfire
Sesenta segundos del mundo de Bond.
Es más de lo que la mayoría de la gente hace en toda su vida.
www.espana.ea.com
PC CD-ROM
XBOX
PlayStation 2
gamespy
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **34,95 € (5,815 ptas.)** | Edad **+3**

FIFA 2003

¿El último gol de PSOne?

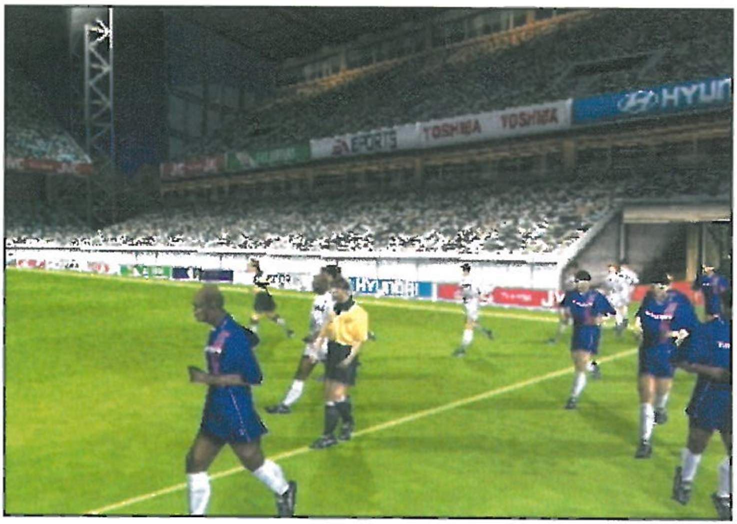
El fútbol da sus últimos coletazos en los 32 bits con un título que no sorprende tanto como la versión de PS2, aunque mantiene la variedad en opciones y licencias.

Si las novedades de *FIFA 2003* para PS2 han sido aplaudidas, lo lógico era pensar que, en la medida de sus posibilidades, todos esos aciertos iban a trasladarse a la pequeña de Sony. Pues esto es una realidad a medias: se ha reflejado parte de la esencia del nuevo *FIFA* a un juego que sobre todo estéticamente sigue recordando demasiado a los anteriores y que demuestra, una vez, más que el fútbol de verdad ahora se juega en los 128 bits.

Los cambios que más se dejan notar tienen que ver con el control, que al igual que en su "hermana mayor", está más cerca de la serie *PES* que de la edición anterior. Sin embargo, el control "freestyle" integrado en el stick derecho que vimos en PS2 aquí no está presente, y a cambio nos encontramos con los típicos regates mecánicos, obteniendo así una mezcla que no satisfará ni a los devotos del estilo fácil de siempre ni a los partidarios de los cambios que buscan más realismo. Además, en esta versión no están tan claras las diferencias entre el estilo de juego Simulación y el Arcade, ni tiene los cuatro niveles de dificultad...

Gráficamente la cosa tampoco mejora mucho. Hace ya tiempo que PSOne tocó techo, al menos en lo que a juegos de fútbol se refiere. Así, volvemos a encontrarnos con las mismas animaciones, los mismos barullos y casi, casi, las mismas secuencias de vídeo que ya contemplamos en el anterior. Viendo lo que hay ahora mismo en PS2 (mismamente este *FIFA 2003*), la verdad es que cuesta volver a esto.

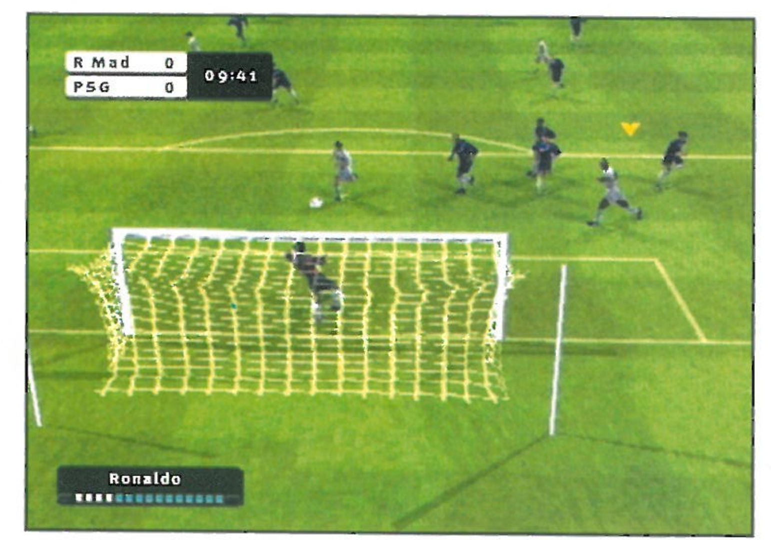
Menos mal que en cuanto a opciones, sigue gozando de la buena salud de siempre, que es a la postre lo que logra "salvar los muebles". En definitiva, un *FIFA* que desde luego no sorprende como el de PS2. Si quieres disfrutar de este deporte en todo su esplendor, pásate ya a los 128 bits.



El apartado gráfico muestra muchas semejanzas con los anteriores *FIFA*. Salvo alguna animación nueva, el resto, incluyendo las secuencias de vídeo, os recordarán demasiado a las ediciones de años pasados.







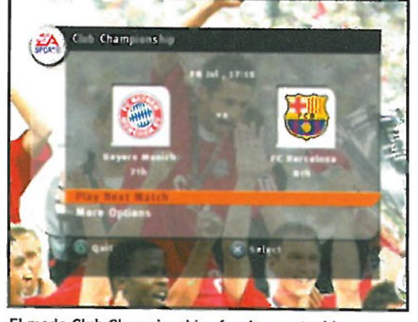
Ya no aparecen "jugadores estrella" y se apuesta por un sistema de control más al estilo de *PES*, pero que no termina de dar el salto al realismo. El ritmo de juego sigue siendo lento y embarullado.

Todas las opciones

A pesar de que las mejoras jugables podían haberse reflejado mejor, también hay que reconocer que *FIFA 2003* mantiene todo lo bueno en lo que a opciones se refiere. Están los modos, selecciones y clubes de la versión de PS2, plantillas actualizadas y todas las licencias, en lo que es sin duda su principal baza.



Disputar una temporada con un club sigue siendo muy divertido, aunque en PS2 podemos llevar a varios...



El modo Club Championship sí se ha mantenido en esta versión, pero sin la espectacularidad de los estadios.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**







DUAL SHOCK | M. CARD (1 bloque) | VOLANTE | MULTITAP | PISTOLA | RATÓN

Gráficos **7** Sonido **10** Diversión **7** Duración **7** Calidad/Precio **7**

↑ Los cambios jugables, aunque se podían haber "estirado" más. Todas las opciones.

↓ Tanto visualmente como a la hora de jugar ya se ha quedado bastante anticuado.

Un *FIFA* con algunos cambios que seguramente gustará a todos los "futboleros" que tengan PSOne... hasta que se hagan con una PS2. **7**



EL CLIMAX DE LA TEMPORADA
Datos de la temporada 02/03
EL MANAGER DE CONSOLA MÁS VENDIDO EN TODO EL MUNDO
¡Enhorabuena!
¡Has ganado la Copa de Europa!
MDL2003 : El fútbol en tus manos
Siempre junto a tu equipo, en las penas y en las alegrías, en la salud y la enfermedad, en la pobreza y en la riqueza, todos los días de tu vida, hasta que la victoria, o la derrota, os separe. Traspasos europeos, a elegir entre 17.000 jugadores de 720 clubes en 28 países, hasta que consigas tu "dream team". Gestiona todos los aspectos del club, dirige los partidos en 3D, desarrolla las tácticas, ficha, cede, decide, manda y lleva por fin a tu equipo hacia la gloria.
XBOX
PlayStation 2
Manager de Liga 2003
Codemasters
vodafone
www.codemasters.com/mdl2003
XBOX
PlayStation 2
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
aDeSe TP
MANUAL, TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO
Codemasters
GENIUS AT PLAY

Compañía **EA Games** | Género **Aventura 3D** | Precio **39,95 € (6.647 ptas.)** | Edad **+3**

Harry Potter y la Cámara Secreta

Segundo curso de magia

Comienzan las clases para Harry Potter y eso significa que volverás a vivir en tu PSOne una aventura 3D de lo más variada, divertida y fiel a los libros.





El año pasado Harry Potter tuvo tanto éxito en PSOne como en las salas de cine y por eso EA trae a la 32 bits su segunda peripecia literaria y cinematográfica. Una aventura 3D que sigue el esquema que triunfó hace un año, con todas sus virtudes y, eso sí, escasas novedades.

Harry continúa su instrucción como mago a la vez que hace frente al misterio de la Cámara Secreta. Para ello debe superar fases de exploración, zonas de plataformas, combates y multitud de minijuegos de habilidad, en una variada mezcla que no da un respiro al jugador, y tan divertida que incluso se le perdona que resulte facilona y demasiado lineal.

El control también está pensado para evitar complicaciones: los saltos y la puntería son automáticos y los hechizos se realizan pulsando un botón.

El motor gráfico no incluye novedades, pero sirve para recrear a la perfección el universo de Harry, con un buen diseño de personajes, llamativos efectos de luz y escenarios 3D muy bonitos (sobretodo Hogwarts). El apartado sonoro también es destacable, con las preciosas melodías de la película y las voces dobladas al castellano.

Esta segunda aventura de Harry ya no sorprende tanto, pero sigue resultando una delicia para los fans del mago y enganchará a cualquiera por su enorme variedad. A los más expertos puede parecerles demasiado fácil pero, mientras dura, la diversión está garantizada para todo tipo de jugador.



También nos las veremos con algunos enemigos finales, todos ellos sacados de libro (o la peli). Pero a pesar de su considerable tamaño no nos darán muchos problemas.



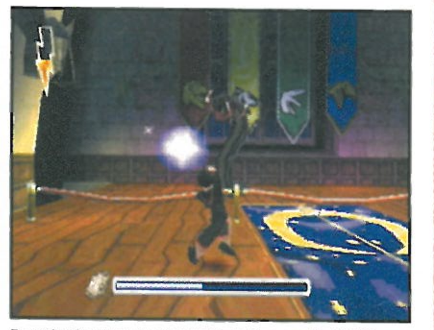
Para aprender nuevos hechizos tendremos que asistir a las clases, y la única manera de llegar hasta ellas será superar carreras contrarreloj en las que se pondrá a prueba nuestra habilidad en los saltos.

Duelos mágicos

Harry ya no sólo practica el Quidditch, sino que también participa en duelos singulares contra otros magos, usando su varita para lanzar energía mágica. La clave de la victoria estará muchas veces en los potenciadores que aparecen en el terreno de juego, que aumentan considerablemente el poder de nuestros disparos.



Existen tres tipos de potenciadores: el disparo rápido, la bola de energía y el disparo triple, el más letal.



En todos los duelos, el terreno de juego está dividido en dos partes, y sólo nos moveremos por nuestro campo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**









DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1 bloque) · VOLANTE · MULTITAP · PISTOLA · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 8 · Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ El encanto del universo de Harry Potter, la realización técnica y su variado desarrollo.

↓ Es demasiado parecido a su predecesor y resulta fácil para los más expertos.

Harry vuelve en una aventura 3D con un desarrollo variado e intenso. La diversión que produce compensa su sencillo desarrollo. **8**

Top Drive Force

No siempre se logra acertar

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **99,90 €**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: 

Pese a su buen aspecto y a la calidad de su antecesor, este Test Drive no cumple las expectativas.

Hay veces que uno se duerme en los laureles... y pasa lo que pasa. El antiguo Top Drive se encontraba, en su día, entre los mejores volantes, algo que no podemos decir de esta nueva revisión.

Y es una lástima porque el Top Drive Force cuenta con algunas excelentes virtudes, como el tacto y la sensibilidad, especialmente cuando seleccionamos la más alta mediante el conmutador situado en el eje del volante. Además, las sacudidas del motor encargado del force feedback nos castigan, en el buen sentido, de un modo más que realista. Ahora que, para disfrutar a tope de la fiereza del force feedbak, es casi imprescindible que optemos por sujetar el volante bajo las piernas, mediante las aletas que posee en los laterales, y después regular la inclinación del eje. Y es que el otro sistema de sujeción, las ventosas de su base, demuestran ser del todo insuficientes ante la inercia del force feedback.

Lo que resulta inexplicable para un volante que aspira a colocarse entre la élite, es el diseño de los pedales. Tienen un tamaño y recorrido tan ridículos que la conducción se hace molesta y poco realista (por muy analógicos que sean); sin hablar de lo fácil que es pisar los dos pedales a la vez por lo juntos que están situados. Tampoco el sistema de cambio termina de cuajar. En lugar de usar la típicas manetas tipo F1, se ha optado por seis botones extremadamente pequeños en la parte posterior del volantes, que además, son difíciles de alcanzar y fáciles de confundir. Ni los materiales usados se salvan. El endeble plástico impregna al conjunto un halo de fragilidad que no encaja con las luchas que tendremos que mantener por controlar la dirección de nuestro coche.

En fin, un volante que nada tiene que hacer frente a los mejores, ni siquiera con un precio que no está nada mal.

Monza 2 Power Feedback Wheel

Redimiendo pecados

El primer Monza no era ninguna maravilla, pero por suerte, este Monza 2 corrige todos los defectos de su antecesor, convirtiéndose en un volante muy a tener en cuenta.

Uniéndose a la moda del force feedback, el Monza 2 viene equipado con un motor en su eje que hará de cada carrera una auténtica lucha por el control del coche. Podremos sentir en nuestras manos la inercia de las curvas y los golpes en la dirección al conducir sobre superficies irregulares. Aunque si esto es demasiado para vuestra pericia, siempre podréis escoger la típica vibración a lo Dual Shock o apagar el motor del todo.

Sin embargo, lo mejor del Monza 2 son sus pedales. La plataforma en la que se asientan es grande y cómoda, poseen la inclinación y dureza justa; están bien separados, no se escurren y además están completamente articulados. Vamos, que es una delicia pisar a fondo el acelerador (en modo digital o analógico).

El volante por su parte, aunque algo pequeño, resulta muy cómodo gracias a la goma que lo recubre parcialmente y los dos sistemas de amarre escogidos (hombreras sobre las piernas y sargenta). Además, es compatible con los modos digital, analógico y Negcon, y funciona perfectamente con las dos consolas de Sony (prescinde del USB).

El grado de sensibilidad puede ajustarse en tres niveles, lo que queda algo lejos de las maravillas que ofrecen los volantes punteros. Esto, y la mala colocación y materiales usados en las manetas de cambio tipo F1, impiden que llegue más alto. Aunque, eso sí, su ajustadísimo precio resulta todo un reclamo y nos obliga a recomendarlo a aquellos que busquen force feedback, pero sin empeñar un riñón.

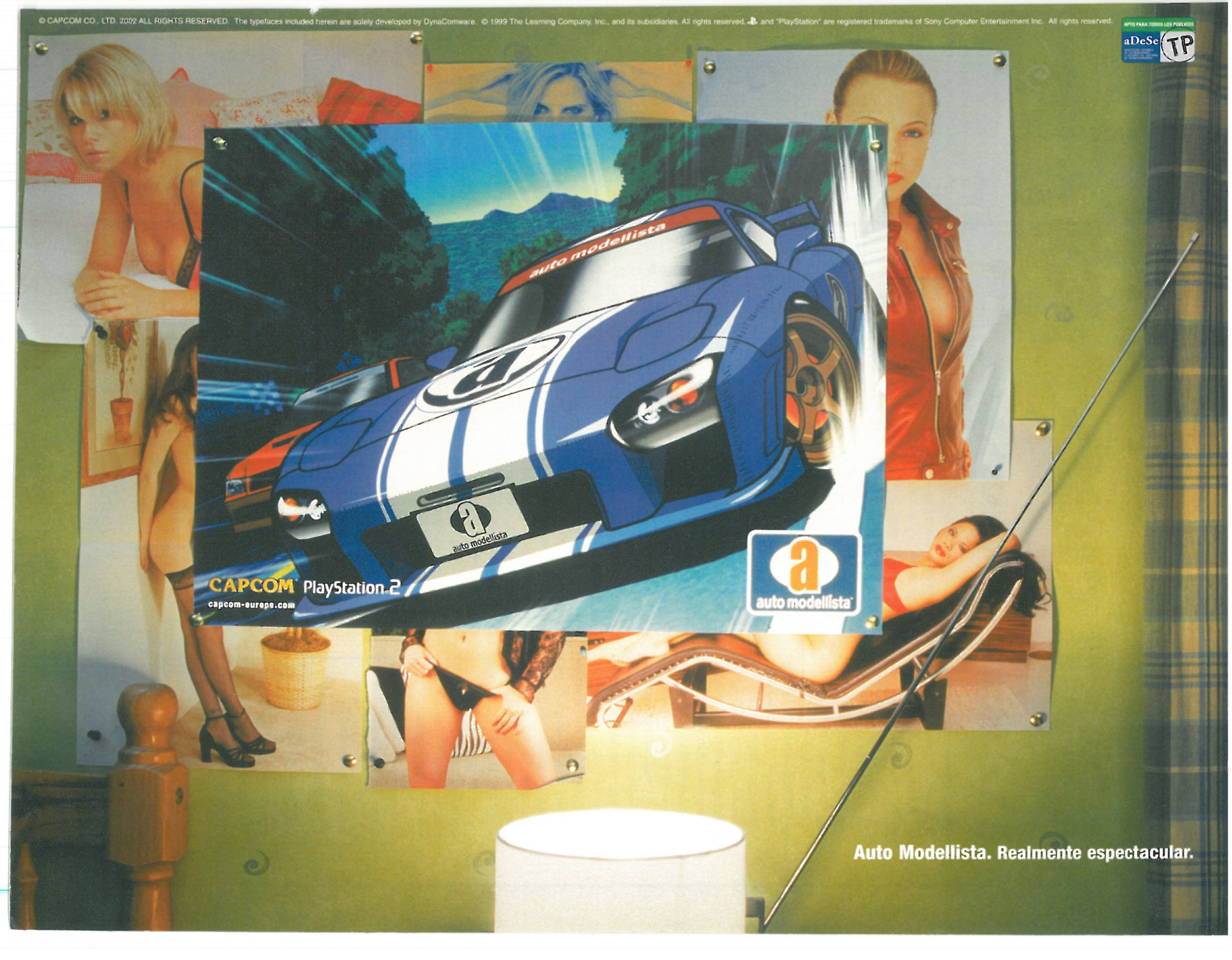
Los mejores

1º Ferrari Challenge
2º Logitech Driving Force
3º Monza 2 Power Feedback Wheel
4º Speedster 2
5º Ferrari Modena 360

- Compatibilidad: **PS2/PS**
- Precio: **89,90 €**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: 

Un buen volante que tiene en sus acertados pedales y su ajustado precio sus principales virtudes.





© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. © 1999 The Learning Company, Inc., and its subsidiaries. All rights reserved. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
aDeSe TP
auto modellista
CAPCOM PlayStation 2
capcom-europe.com
auto modellista
Auto Modellista. Realmente espectacular.

Sound Station 5.1

5.1 al alcance de todos

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **249,90 €**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Equipo 5.1**
- Valoración: **E**

A medida que pasan los meses, las oportunidades para hacernos con un auténtico equipo 5.1 crecen en variedad y accesibilidad para nuestro bolsillo. Y es que la principal virtud del sistema ofrecido por Logic 3 es su ajustadísimo precio. Pero vayamos por partes...

Como ya sabréis a estas alturas, un equipo de sonido de estas características ocupa un espacio más que considerable, aunque afortunadamente, en esta ocasión se ha intentado hacer lo más compacto posible, algo que se aprecia especialmente en el amplificador, con un tamaño similar al de una PS2 y que, además, se puede colocar en posición vertical. El resto de los componentes también siguen esta línea, siempre dentro de los límites deseables, por supuesto.

Uno de los apartados más importantes y valorados en este tipo de sistemas es la conectividad, ya que de ella depende la polivalencia del conjunto y los usos que podremos darle. Algo de lo que no tenemos que preocuparnos en este caso, porque se han incluido todos los conectores que un usuario medio puede necesitar. Así, dispone de entradas analógicas y digitales para aburrir, incluida la óptica, necesaria para usarla con nuestra PS2. Gracias a ello, podremos "enchufarle" casi cualquier cosa (no, la lavadora no), desde un reproductor DVD hasta un Minidisc. Algo a lo que ayuda la serie de cables que incluye y que, a pesar de alguna ausencia menor, nos permitirá usarlo con nuestra consola nada más desembalarlo.

Pero claro, aún queda lo más importante: la experiencia sonora. Después de montar todo el chiringuito (algo a lo que ayudan unas instrucciones muy claras), y poner nuestra peli o juego favorito, nos damos cuenta de lo bien que hemos invertido nuestro dinero. El sonido es claro, suficientemente potente y posee la calidad que cualquiera usuario medio puede esperar. Y decimos "esperar" porque, por supuesto, nadie debería exigirle a este equipo la misma calidad que a un equipo de gama alta o, ni tan siquiera, la que ofrece la propuesta de Creative y que comentamos hace unos meses (que vale casi el doble). La culpa la tiene principalmente el subwoofer, ya que su aportación no es lo contundente que todos desearíamos, sobretodo a un volumen medio y bajo, en parte debido a su tamaño medio y los materiales usados (mitad plástico, mitad madera). Esto, y la ausencia de unos trípodes para los satélites traseros, es lo único achacable a esta nueva versión de los Sound Station. Aún así, obtendremos unas sensaciones infinitamente superiores a lo ofrecido por equipos estéreo o 4.1.

En el apartado de configuración no hay lugar a quejas, ya que además de la compatibilidad con Dolby Digital, Dolby Pro Logic y, por supuesto, señales estéreo (el DTS se ha quedado en el camino), se han añadido una serie de pre-ecualizaciones que aportan distintos efectos al sonido, como reverberación, retraso de alguno de los canales, etc. Y todo seleccionable desde el sillón, ya que incluye mando a distancia.

Así, no nos queda más remedio que rendirnos ante un equipo que, aunque lejos de los sistemas de gama alta, pone a nuestra disposición por algo menos de 250 € un auténtico sistema 5.1. De cine.

Los mejores

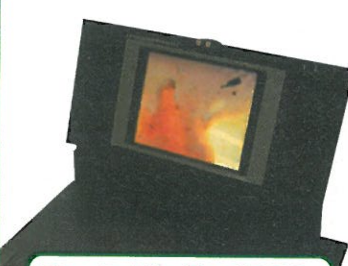
1º Sound Station 5.1
2º Creative Inspire 5700
3º Creative PS2000
4º Hercules XSP 210
5º Sound Station 2



El amplificador incluye pre-ecualizaciones con varios efectos de sonido. Además, de los cables y altavoces necesarios.

Próximas novedades

Apunto de encargarse de la distribución de los periféricos de Joytech, Virgin se prepara para sorprendernos con algunos accesorios para PS2 que desatacan por su originalidad y calidad. En cuanto tengamos ocasión de probarlos a fondo, os hablaremos en detalle de ellos, mientras, podéis ir tomando nota...



Pantalla TFT PS2

PS2 • 199,95 €

Un pantalla de 5,6", de alta resolución y equipada con sonido Sorround. Cuenta con entrada de auriculares, S-Vídeo y AV, además está preparada para varios tipos de formato de imagen. Vamos, que no vas a tener excusa para no llevarte tu PS2 a cualquier parte.



Harder Drive

PS2 • 39,95 €

Gracias a este aparatito podrás volcar tus partidas de la tarjeta de memoria al disco duro del PC, lo que te ofrece espacio ilimitado de almacenaje. Además, te permitirá mandar tus partidas por e-mail a un amigo o descargarte trucos de la red.



16 MB Memory Station

PS2 • 35,95 €

Una tarjeta de memoria de 16 megas, el doble de la capacidad de la tarjeta oficial, para que no tengas problemas a la hora de archivar las partidas de tus juegos favoritos.


GUÍAS COMPLETAS COLECCIONABLES
¡¡PlayManía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!
IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº12
Play2
The Thing
Armas • Enemigos • Puzzles • Estrategias • Compañeros
¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!
No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene


Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo... Explora, dispara, conduce y vuela a través de mundos alienígenas para derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año.


PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
MIDWAY
Traveller's Tales
PlayStation®2
MIDWAY
www.Virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
Haven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
Haven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Juegos de Fútbol

LAS TRES MEJORES ESCUELAS, FRENTE A FRENTE

Son los mejores juegos de fútbol, pero cada uno tiene su filosofía. ¿Tienes problemas para decidirte? Pues tranquilo, que para eso estamos nosotros...

Esto es Fútbol 2003

Para todos los públicos

Compañía: **Sony** | Precio: **59,99 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos:	Memory Card 2 (118 kb)	Dual Shock 2	Multitap

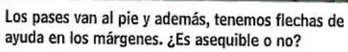
Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB

Sony y Team Soho siguen por el mismo camino que el año pasado y nos ofrecen un título asequible de jugar, pero más completo y espectacular. Fútbol para todos, fútbol para rato.

■ SISTEMA DE JUEGO: Estamos ante un título muy fácil de jugar. Los pases son al pie, el balón va pegado a nuestras botas, los regates se hacen apretando un botón... todo está pensado para que desde el primer partido ya realicemos fabulosas jugadas o metamos preciosos goles sin mucha complicación. Con este sistema pueden jugar hasta los más pequeños, pero claro, suponemos que a los que busquen un simulador riguroso y exigente esto no les gustará demasiado... Asequible, pero poco realista.

■ APARTADO TÉCNICO: Salvando (y aceptando) el hecho de que no hay una cámara que resulte todo lo cercana que desearíamos, la verdad es que el apartado técnico es brillante. Las caras de los jugadores, la profundidad de los estadios, el sonido ambiente que cambia según el campo, los nuevos comentarios (a cargo de Carlos Martínez)... todo ello forma un conjunto muy, muy atractivo. Por ponerle alguna pega a los gráficos, diremos que las animaciones al correr son un poco "robóticas".

■ OPCIONES Y DURACIÓN: En cuanto a modos de juego es el que mejor servido está de los tres. Además, tiene más equipos para elegir que ninguno, superando incluso al "todopoderoso" *FIFA* en este aspecto. Todo ello hace que a priori *EEF 2003* sea un título muy duradero, pero su sencillo estilo de juego puede hacer que los expertos se cansen demasiado pronto de él, por no encontrar mucho reto.

Los pases van al pie y además, tenemos flechas de ayuda en los márgenes. ¿Es asequible o no?



Tanto las caras como las expresiones faciales están bien recreadas. Aquí Rivaldo celebra un gol.

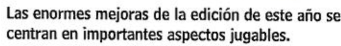
FIFA 2003

El fútbol más completo se llama FIFA

Compañía: **EA Sports** | Precio: **65,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (487 kb) | Dual Shock 2 | Multitap

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E

Las enormes mejoras de la edición de este año se centran en importantes aspectos jugables.



Los regates son al estilo *PES*, y además ahora se usa el stick derecho para los desbordes.



Esta vez, lejos de ofrecernos "lo de siempre pero actualizado y más bonito", EA Sports nos presenta un título realmente innovador y que de hecho, es el más recomendable de este año.

■ **SISTEMA DE JUEGO:** Salvo en los tiros a puerta, nada que ver con ningún *FIFA*. El control se acerca más al estilo de *PES*, con regates nada mecánicos y en los que nuestra habilidad es clave, pases que no van al pie, superior física del balón y una IA en los rivales digna de elogio (que nos obliga ha elaborar mucho las jugadas). No es tan realista como *PES 2*, pero os aseguramos que este sistema de juego no defraudará a casi nadie. Sin duda alguna, éste es el camino a seguir.

■ **APARTADO TÉCNICO:** Sobresaliente. La parcela sonora es demoledora, con unos comentarios a cargo de Manolo Lama y Paco González perfectos y un sonido ambiente tan contundente como realista. Todo ello contribuye a forjar una alucinante ambientación. Del resto se encargan los gráficos, con unos modelos trabajadísimos (aunque un poco "chepudos") y unos estadios sin igual. El detallismo al poder.

■ **OPCIONES Y DURACIÓN:** Sorprendentemente, *FIFA 2003* tiene menos opciones y equipos que en ediciones anteriores, y en lo cuantitativo es superado por *EEF 2003*. Por ejemplo, no tiene editor de equipos. Pero claro, con plantillas actualizadas, nombres reales de los jugadores, las tres camisetas de cada club "clavadas"... teniendo todo esto, ¿quién va a editar qué? Os durará muuucho tiempo.



Pro Evolution Soccer 2

Sin rival a la hora de jugar

Compañía: **Konami** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (586 kb) | Dual Shock 2 | Multitap



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB

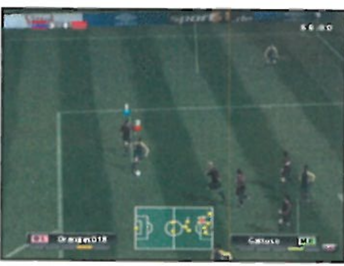


Konami TYO sigue confiando en su realista y "mágico" estilo de juego que sigue siendo la principal baza de *PES 2*. Pero una vez más, no está a la altura del resto de juegos en lo que a opciones se refiere.

■ **SISTEMA DE JUEGO:** Sigue siendo el mejor y más realista de todos, ya que nos permite realizar casi cualquier jugada que se nos pase por la cabeza. Con las mejoras de este año, enfocadas a buscar un fútbol más elaborado y de control más que la verticalidad pura y dura, Konami consigue perfeccionar aún más su exigente sistema, aunque no nos engañemos: es muy parecido al del año pasado.

■ **APARTADO TÉCNICO:** Las principales mejoras las hallamos en el sonido. Los comentaristas nuevos, aunque desconocidos, siguen sin dar la talla, pero superan la lamentable actuación del año pasado. El sonido ambiente sí es mejor, pudiendo incluso elegir de antemano la actitud del público. Gráficamente, en general encontramos unos partidos muy parecidos a los del primer *PES*. Las animaciones (nuevas y viejas) son sublimes, pero contrastan con otros aspectos del apartado visual, como el modelado de los jugadores, que se ha quedado ya un poco obsoleto.

■ **OPCIONES Y DURACIÓN:** La verdad es que algo ha mejorado en esta edición. 8 clubes más, un divertido modo Entrenamiento y, sobre todo, una absorbente y renovada Liga Master, se encargan de subirle la nota en este sentido, a lo que hay que sumar el sistema de juego con más "chicha" de todos del que nunca os cansaréis. De todas formas, no estaría mal que algún año nos sorprendieran en este apartado...



Los nombres de los equipos son imaginarios, así como los de algunos jugadores. Cosas de licencias.



Las secuencias de vídeo, el modelado de los jugadores... todo es muy parecido al primer *PES*.

1.Jugabilidad

1.1 Pases

En esta ocasión, *FIFA 2003* ofrece unos pases menos mecánicos y más cercanos al sistema de *PES*. El pase la hueco tendrá más protagonismo y habrá un botón para el desmarque. Los envíos de *PES 2* son realistas, aunque algo imprecisos. *EEF 2003* sigue con los pases al pie de siempre.



En general los pases van igual de bien, pero a veces no terminan de ir a donde deben.



Pases al pie y con flechas a los lados que señalan a los compañeros. Muy mecánicos.

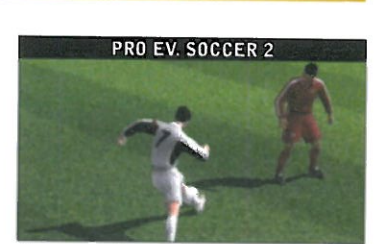


Un estilo más cercano a *PES* y un botón para los desmarques son las principales mejoras.

FIFA 2003 **3 Puntos** | Pro Ev. Soccer 2 **3 Puntos** | Esto es Fútbol 2003 **0 Puntos**

1.2 Regates

EEF 2003 sigue apostando por los regates mecánicos (sólo apretar un botón) y *PES 2* mantiene un realista sistema, basado en la habilidad. Por contra, *FIFA 2003* abandona su estilo tradicional y propone regates en los que nuestra habilidad es determinante gracias al uso del stick derecho.



Siempre realistas y exigentes, los regates de *PES 2* son los mejores y más naturales.



En *EEF 2003* siguen siendo tan fáciles como de costumbre. Con sólo apretar un botón...

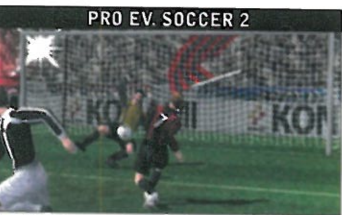


Los regates usando el stick derecho le dan un aire distinto, aunque no supera a *PES 2*.

Pro Ev. Soccer 2 **3 Puntos** | FIFA 2003 **1 Punto** | Esto es Fútbol 2003 **0 Puntos**

1.3 Tiros

PES 2 se lleva la palma manteniendo su realista sistema del año pasado. Le sigue *FIFA 2003*, que ha mejorado mucho, tanto el la ejecución de los disparos como la factura de los mismos, más realistas. En cambio, en *EEF 2003* seguimos viendo tiros tan espectaculares como poco realistas.



En *PES 2* se mantiene el punto de exigencia y afán de realismo que vimos en el anterior.



En *EEF 2003* siempre entran por la escuadra o ajustados al palo, algo que no es realista.



Aquí veremos los cambios más llamativos. ¡Incluso los balones entran por el medio!

Pro Ev. Soccer 2 **3 Puntos** | FIFA 2003 **1 Punto** | Esto es Fútbol 2003 **0 Puntos**

1.4 Rivales

Los contrarios más difíciles de desbordar siguen siendo los de *PES 2*, seguidos muy de cerca por los de *FIFA 2003*. Hay que destacar las grandes mejoras en la IA que EA Sports ha conseguido en este sentido. Los rivales de *EEF 2003* también están más encima, pero como regatear es tan fácil...



Hasta tres defensas pueden salirnos al paso en *PES 2*. Y regatear no es fácil, la verdad.



En *EEF 2003* la IA de los rivales mejora, pero aún así se queda por debajo de la del resto.

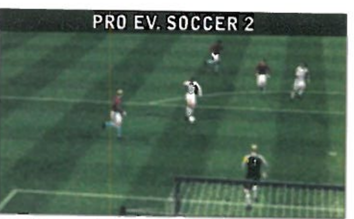


Nada que ver con *FIFA 2002*. Contrarios muy pegajosos, mucho contacto... Muy mejorada.

Pro Ev. Soccer 2 **3 Puntos** | FIFA 2003 **1 Punto** | Esto es Fútbol 2003 **1 Punto**

1.5 Compañeros

Los cambios en el sistema de juego de *FIFA 2003* le llevan a la victoria en este apartado. El equipo se mueve en bloque, las acciones de cada jugador son lógicas y además podemos "pedirles" que se desmarquen. En *PES 2* y en *EEF 2003* cuesta mucho que se desmarquen bien, lo que puede desesperar.



Los buenos desmarques en *PES 2* no son tan habituales como nos gustaría...



Esperar a que un compañero nos doble por la banda requiere demasiada paciencia.

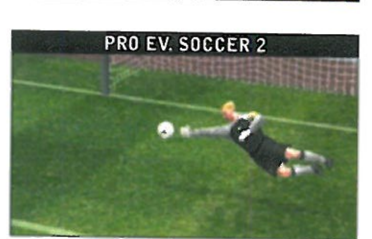


En *FIFA 2003* tenemos un botón para que el compañero más próximo se desmarque.

FIFA 2003 **3 Puntos** | Pro Ev. Soccer 2 **1 Punto** | Esto es Fútbol 2003 **0 Puntos**

1.6 Porteros

PES 2 se coloca en cabeza por las realistas reacciones de los guardametas. En segundo lugar se coloca *FIFA 2003*, con porteros más hábiles, pero dentro de lo creíble. Las paradas de *EEF 2003* son como los tiros: tan espectaculares que no te las crees. Eso sí, marcar es más difícil que en *EEF 2002*.



En *PES 2* hay tanto paradas meritorias como ridículas pifias... Real como la vida misma.

Batirles es algo más difícil, pero las paradas siguen siendo exageradamente "increíbles".



Grandes mejoras en este sentido, tanto en la IA como en lo visual. Marcar no es nada fácil.

Pro Ev. Soccer 2 **3 Puntos** | FIFA 2003 **1 Punto** | Esto es Fútbol 2003 **1 Punto**

2.Opciones

2.1 Modos de Juego

En este apartado triunfa *EEF 2003*. Aunque sigamos sin poder entrenar, conserva la gran variedad del anterior y añade el modo Desafío. *FIFA 2003* prescinde de su modo Entrenamiento, pero sigue en plena forma. La mejorada Liga Master y el divertido entrenamiento son las bazas de *PES 2*.

PRO EV. SOCCER 2

El original modo Entrenamiento a base de pruebas sueltas es una novedad de *PES 2*.

ESTO ES FÚTBOL 2003



Manejar a un equipo colegial y llevarlo a la gloria es una posibilidad más de *EEF 2003*.

FIFA 2003



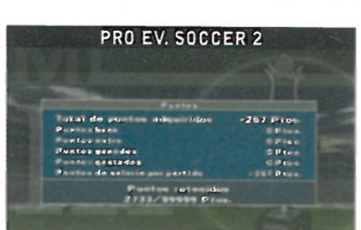
No hay modo Entrenamiento, pero incluye otras opciones muy atractivas.

Esto es Fútbol 2003 3 Puntos | FIFA 2003 1 Punto | Pro Ev. Soccer 2 1 Punto

2.2 Competiciones

Con sus 6 nuevas ligas, *EEF 2003* se coloca muy bien, pero también hay que valorar lo apasionante y espectacular que resulta el nuevo torneo Club Championship de *FIFA*. Cantidad contra calidad. Por contra, *PES 2* no aporta nada nuevo, pero las novedades en la Liga Master le hacen subir un poco.

PRO EV. SOCCER 2



La nueva Liga Master es muchísimo más larga y absorbente que la del primer *PES*.

ESTO ES FÚTBOL 2003



Mucha variedad en lo que torneos se refiere. ¿Te apetece disputar la liga coreana?

FIFA 2003



El nuevo modo Club Championship y todas las del anterior son garantía segura de éxito.

Esto es Fútbol 2003 3 Puntos | FIFA 2003 3 Puntos | Pro Ev. Soccer 2 1 Punto

2.3 Estrategias

La verdad es que en este apartado los tres juegos que nos ocupan están bien servidos. Con mayores o menores variaciones en planteamiento y número de opciones, los amantes de la pizarra no van a quedar decepcionados con ninguno de los tres. Eso sí, por variedad ganaría *FIFA 2003*.

PRO EV. SOCCER 2



Con prácticamente las mismas posibilidades del año pasado, *PES 2* cumple de sobra.

ESTO ES FÚTBOL 2003



Aunque sea el menos "gráfico" de todos, *EEF 2003* mantiene sus buenas opciones.

FIFA 2003



Además de la variedad, aquí se plasma muy bien la pizarra en el terreno de juego.

FIFA 2003 3 Puntos | Pro Ev. Soccer 2 1 Punto | Esto es Fútbol 2003 1 Punto

2.4 Cámaras

Sorprendentemente, *PES 2* logra la victoria por su gran variedad de cámaras (con 3 nuevas y regulables), pero junto con *FIFA*, que al montón habitual suma este año la espectacular cámara Dinámica. *EEF* no sólo no incluye ninguna nueva, sino que sigue sin tener una cámara lo bastante cercana.

PRO EV. SOCCER 2



Las tres modalidades de cámara llamadas de "Retransmisión" son totalmente regulables.

ESTO ES FÚTBOL 2003



¿Qué tal se ve la banda derecha? Desde aquí nosotros no la vemos muy bien, la verdad.

FIFA 2003



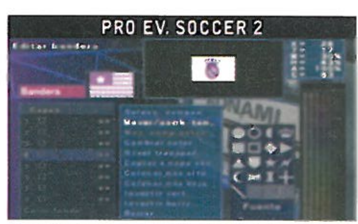
Aunque quizá no sea muy práctica, la nueva cámara Dinámica de *FIFA* es espectacular.

FIFA 2003 3 Puntos | Pro Ev. Soccer 2 3 Puntos | Esto es Fútbol 2003 0 Puntos

2.5 Editores

El mejor editor de jugadores y equipos de los tres lo tiene sin duda *EEF 2003*. Detrás está el de *PES 2*, juego en el que es muy necesario, porque no tiene ni las plantillas actualizadas ni los nombres de los equipos. En EA Sports han debido pensar que lo suyo es tan perfecto que no hace falta ni editar...

PRO EV. SOCCER 2



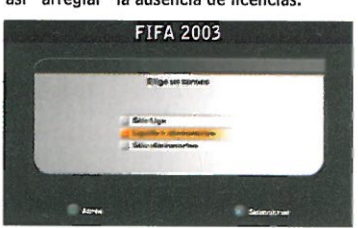
En *PES 2* podemos editar hasta la bandera, y así "arreglar" la ausencia de licencias.

ESTO ES FÚTBOL 2003



Este bigotudo que veis aquí es Shevchenko, pero tras "pasar" por el editor de *EEF*, claro.

FIFA 2003



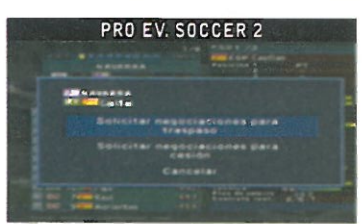
Sólo hay editor de torneos. Pero con tanta licencia y actualización... ¿para qué?

Esto es Fútbol 2003 3 Puntos | Pro Ev. Soccer 2 1 Punto | FIFA 2003 0 Puntos

2.6 Fichajes

Otro apartado en el que están bastante igualados. *FIFA 2003* es tan bueno como siempre, mientras que los otros dos han mejorado. El rudimentario sistema del primer *PES* ha mejorado mucho en éste, mientras que el mercado de fichajes se estrena en *EEF 2003* con buenas maneras.

PRO EV. SOCCER 2



En *PES 2* hay que negociar el sueldo, las temporadas, se pueden ceder jugadores, etc.

ESTO ES FÚTBOL 2003



Un potente buscador nos ayuda a peinar el mercado para encontrar el jugador ideal.

FIFA 2003



En esta edición se mantienen las grandes posibilidades que siempre tienen los *FIFA*.

Esto es Fútbol 2003 3 Puntos | Pro Ev. Soccer 2 3 Puntos | FIFA 2003 3 Puntos

3.Ambientación general

3.1 Ambientación

FIFA y *EEF* siguen siendo muy "televisivos" gracias a los vídeos. Pero los de *FIFA* tienen más calidad, son más realistas y además cuentan con el apoyo de un demoledor apartado sonoro, que está por encima del de *EEF 2003*. En *PES 2* es muy parecida al anterior, aunque el sonido también ayuda.



Las secuencias son casi iguales a las del *PES* pero el público ha mejora algo este apartado.



Ambientación muy "televisiva", pero con un sonido ligeramente inferior al de *FIFA 2003*.

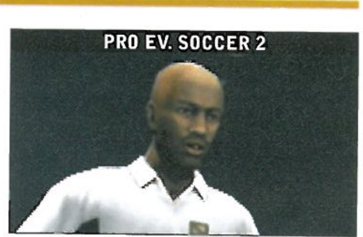


Por su parcela sonora, estadios y secuencias realistas y de calidad, *FIFA 2003* es el mejor.

FIFA 2003 **3 Puntos** | Esto es Fútbol 2003 **1 Punto** | Pro Ev. Soccer 2 **0 Puntos**

3.2 Modelados

Tras el fracaso del año pasado, *FIFA* ha mejorado notablemente y el modelado de sus jugadores iguala (sino supera) a los de *EEF 2003*, cuyos rostros son más naturales y menos "fotográficos". El trabajo en el modelado más pobre es el de *PES2*, demasiado parecido al del anterior.



Los modelos son excesivamente parecidos a los del primero. Se han quedado anticuados.



Makelele es un buen ejemplo de jugador sin mucho "glamour" y bien modelado.



***FIFA 2003* ha pegado un gran salto en lo que a los modelados se refiere, como podéis ver.**

FIFA 2003 **3 Puntos** | Esto es Fútbol 2003 **3 Puntos** | Pro Ev. Soccer 2 **1 Punto**

3.3 Estadios

Los mejores estadios los tiene sin duda *FIFA 2003*. Ya sean reales o genéricos, son los más profundos y detallados. Los de *EEF 2003* son también muy buenos, pero no son reales, lo que les hace perder encanto. Los de *PES 2* siguen la línea del primero y se han quedado ya también un poco obsoletos.



La inclusión de las bengalas es una de las pocas novedades que traen los estadios.



Muy profundos y detallados, pero al no ser reales pierden un poco de fuerza.



El Bernabéu es uno de los 18 estadios que se han clavado literalmente en *FIFA 2003*.

FIFA 2003 **3 Puntos** | Esto es Fútbol 2003 **3 Puntos** | Pro Ev. Soccer 2 **0 Puntos**

Clasificación y conclusión general

1º 

2º 

3º 

Aunque el resultado se parezca al del año pasado, el ganador no se parece en nada al de aquel momento. *FIFA 2003* es totalmente nuevo y por fin conjuga un atractivo sistema de juego con todo el "peso" de sus licencias y opciones. Por detrás están, por este orden, *PES 2* y *EEF 2003*, títulos que siguen apostando por su línea de siempre, pero son más completos. De todas formas, los tres son excelentes opciones, cada uno en su estilo.

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	P. GANADOS	P. PERDIDOS	P. EMPATADOS	PUNTUACIÓN
FIFA 2003	15	9	1	5	34
Pro Evolution Soccer 2	15	7	2	6	27
Esto es Fútbol 2003	15	6	5	4	22

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES										CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						CONFIGURACIÓN			
	Número de selecciones	Número de clubes	Número de campeonatos	Número de estadios	Número de vistas	Niveles de dificultad	Portero	Árbitro	Duración	Valoración	Gráficos	Animación	Velocidad	Comentaristas	Sonido ambiente	Valoración	Creación de jugadores	Creación de equipos	Creación de campeonatos	Valoración
Esto es Fútbol 2003	81	560	25	10	6	4	MB	MB	E	E	MB	B	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E
FIFA 2003	40	264	22	25	10	4	MB	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	No	No	MB	B
Pro Evolution Soccer 2	65	40	8	14	11	5	MB	B	MB	MB	MB	E	E	R	MB	MB	MB	MB	MB	MB

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde. Bueno (B) / Regular (R): amarillo. Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este icono señala el ganador de la comparativa. Si lo veis sabréis que estáis ante una compra segura.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de todos los datos objetivos.
Porteros: Valoramos tanto su efectividad como si sus actuaciones son visualmente creíbles.
Duración: Se puntúa según el número de equipos, opciones, competiciones, etc., pero también si el sistema de juego engancha y tiene una curva de aprendizaje lo suficientemente duradera.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
Velocidad: Indicamos si el ritmo de juego es adecuado o si por el contrario es lento y entorpece las jugadas.
Comentaristas: Juzgamos tanto la calidad en los comentarios como que estén coordinados con la acción.
Sonido ambiente: Se valora primero si están bien hechos y después si vienen a cuento (según el campo, etc.)

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- FIFA 2003 → 2.- PRO EVOLUTION SOCCER 2
→ 3.- TONY HAWK'S 4 → 4.- VIRTUA TENNIS 2
→ 5.- AGGRESSIVE INLINE → 6.- NBA LIVE 2003

Aggressive InLine

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.

↑ Un serie rival a *Tony Hawk´s*, por su velocidad, escenarios, velocidad...
↓ Por buscarle algo, el control es menos completo que el de *TH*.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores juegos de deporte de riesgo que puedes disfrutar en PS2.

Dave Mirra 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.
↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

Esto es Fútbol 2003

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Combina espectáculo con sencillez. Presenta muchas novedades.
↓ Los puristas lo encontrarán muy simple. Pocas cámaras.

9 **VALORACIÓN:** Un juego de fútbol asequible, espectacular y con muchas opciones.

FIFA 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Todo lo bueno de siempre, junto a un sistema de juego más realista.
↓ Pese a lo mucho que se acerca a la simulación, aún le falta un pelín.

10 **VALORACIÓN:** Ofrece una simulación realista, sin ser excesiva, y un abanico de opciones impresionante.

ISS 2

Compañía: Konami **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.
↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.

Knockout Kings 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.
↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

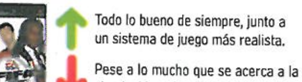
8 **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.

NBA Live 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Tan espectacular como siempre y con una jugabilidad más intuitiva.
↓ Podría tener más modos de juego y alguna mejora gráfica más.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego basado en la NBA, rápido, espectacular, realista...



NBA Street (Classic)

Compañía: EA Big **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y muy espectacular.
↓ Que no tenga más modos de juego multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste este deporte.

Pro Evolution Soccer (Precio Esp.)

Compañía: Konami **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.
↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Slam Tennis

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Un juego de tenis con carácter arcade y un montón de retos.
↓ No es un simulador al uso, pero resulta divertido y largo.

7 **VALORACIÓN:** Si huyes del realismo y de la excesiva complicación te lo pasarás en grande.

Smash Court Tennis

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.
↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 **VALORACIÓN:** Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (Plat.)

Compañía: Activision **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El mejor de deporte de riesgo, con jugabilidad exquisita y gran precio.
↓ Que no haya innovado más con respecto a lo visto en PSOne.

10 **VALORACIÓN:** Divertido, completo, brillante... Un juego perfecto para todos los amantes del género.

Virtua Tennis 2

Compañía: Sega **Precio:** N.D.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Su intuitivo control y rápido ritmo de juego. Divertidísimo.
↓ Se echan en falta algunos extras o modos de juego más.

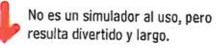
9 **VALORACIÓN:** Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis para PS2.

SSX Tricky

Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.
↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.



7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tour de France

Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.
↓ Desarrollo simple y repetitivo y discreta realización técnica.

6 **VALORACIÓN:** Si te gusta el ciclismo, aquí tienes una buena opción para disfrutarlo en casa.













Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- FINAL FANTASY X → 2.- METAL GEAR 2
→ 3.- RE. CODE: VERONICA X → 4.- SILENT HILL 2
→ 5.- DEVIL MAY CRY (PLATINUM)

Alone in the Dark

Compañía: Infogrames **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un survival horror de soberbia ambientación y gran calidad.

↓ La historia no engancha tanto como en un *Resident*... pero casi.

8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para todos los que quieran pasar miedo con su consola.

Devil May Cry (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura estilo Resident, pero mucho más rápida y original.

↓ Se hace corto, una versión PAL luce las dichosas bandas negras...

9 **VALORACIÓN:** Atrapará a cualquier amante de las aventuras de acción gracias a su espectacularidad.

Drakan

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Final Fantasy X

Compañía: Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 **VALORACIÓN:** Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.

Harry Potter y la Cámara Secreta

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.970 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una fiel recreación de la película, con muchas cosas para hacer.

↓ Podía ser un poco más largo y un poco más difícil.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida y variada aventura que enganchará sobre todo a los fans de Harry.

Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

8 **VALORACIÓN:** Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Hitman 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Libertad de acción absoluta para enfrentarnos a variadas misiones.

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, un poco cuadradotes.

9 **VALORACIÓN:** Una gran aventura de acción que tiene en su variedad y longitud sus grandes bazas.

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN:** *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

Kingdom Hearts

Compañía: Square/Disney **Precio:** 59,95 € (9.974 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un juego de rol de Square, pero con la magia y los personajes Disney.

↓ La cámara molesta en los momentos de saltos. Las bandas negras.

9 **VALORACIÓN:** Sin ser tan apabullante con *Final Fantasy X*, atrapará a todos los amantes del rol.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne (Platinum)

Compañía: Take 2 **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN:** Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Onimusha 2

Compañía: Capcom **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura genial, mucho más larga que la primera. ¡Qué gráficos!

↓ Estéticamente se parece a la primera parte, por decir algo.

9 **VALORACIÓN:** Ideal para los que busquen una aventura a lo *Resident Evil*, pero con más acción.

Prisoner of War

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Un gran planteamiento para una aventura bien ambientada.

↓ Las cámaras. Algunos pueden echar de menos algo de acción.

8 **VALORACIÓN:** Una destacada opción, aunque no tenga acción y los gráficos sean mejorables.

Project Zero

Compañía: Wanadoo **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura original, con una tétrica puesta en escena.

↓ Tu arma es una cámara de fotos, a lo mejor echas de menos una pistola...

8 **VALORACIÓN:** Original Survival Horror que se coloca a la altura de los mejores.

R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible para los fans del Survival Horror a un precio realmente irresistible.

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

Spider-Man

Compañía: Activision **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

8 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.

The Thing

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un Survival Horror innovador, que atrapa y sorprende.

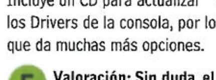
↓ Los diseños de los enemigos son un poco simples.

9 **VALORACIÓN:** Innovando en el género, *The Thing* es la mejor alternativa a la saga *Resident Evil*.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.490 ptas.)



Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración:** Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

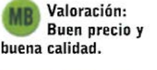


Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración:** No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

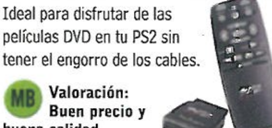


Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)



Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración:** Buen precio y buena calidad.

Velocidad



LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 3 → 2.- GTA VICE CITY
→ 3.- COLIN MCRAE RALLY 3. → 4.- BURNOUT 2
→ 5.- WRC II EXTREME → 6.- GTA III

18 Wheeler

Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.

↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 **VALORACIÓN:** Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

Burnout 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade frenético, espectacular y con muchos modos de juego.

↓ La música podría ser más cañera. El control es sencillo, simple.

9 **VALORACIÓN:** Un arcade imprescindible para los amantes de la velocidad sin complicaciones.

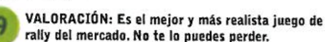
Colin McRae 3

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El juego de rally más realista por control, gráficos, trazados...

↓ Algunos escenarios desentonan. El campeonato sólo se corre con Focus.



9 **VALORACIÓN:** Es el mejor y más realista juego de rally del mercado. No te lo puedes perder.

Crazy Taxi (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.

↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

F-1 2002

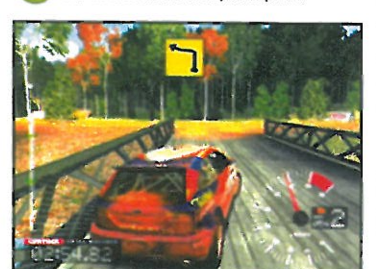
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.

↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 **VALORACIÓN:** Un simulador riguroso, duradero y con un sólido apartado técnico. Una gran opción.





Gran Turismo 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!

↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Gran Turismo Concept 2002

Compañía: Sony **Precio:** 39,99 € (6.660 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Más *Gran Turismo*, esta vez con coches de ensueño en el garaje.

↓ El modo principal es muy, muy corto y no aporta nada a *GT3*.

8 **VALORACIÓN:** Los fans de *GT3* pueden probar 95 coches nuevos, aunque como juego es corto.

GTA III

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...

↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Grand Theft Auto: Vice City

Compañía: Rockstar **Precio:** 64,95 € (10.730 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Las novedades jugables: entrar en edificios, pilotar helicópteros, motos...

↓ Gráficamente es parecido a *GTAIII*. Que no tengas 18 años.

10 **VALORACIÓN:** Como *GTAIII*, pero a lo bestia. Largo, divertido y siempre sorprendente. Genial

Los Autos Locos

Compañía: Infogrames **Precio:** 51,03 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade con mucho sentido del humor, largo y muy bonito.

↓ Algunos circuitos son tan retorcidos que pueden llegar a desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y completo arcade, con estética "cartoon" y pensado para durar.

Lotus Challenge

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.

↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

7 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.

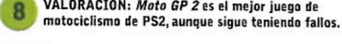
Moto GP 2

Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...

↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.



8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Compañía: EA **Precio:** 64,95 € (10.805 ptas.)
Nº de jugadores: -2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Los mejores deportivos, un estilo de juego directo y mucha variedad.

↓ A los más expertos le puede durar poco. Algunas pegas gráficas.

8 **VALORACIÓN:** Un juego de carreras que busca la diversión ante todo y con un resultón aspecto.

Pro Race Driver

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Un original modo Historia y una gran oferta de coches y circuitos.

↓ Gráficamente tiene fallos, como un molesto "popping".

8 **VALORACIÓN:** Carreras trepidantes que enganchan por su ritmo y logran que perdones los fallos gráficos.

Rally Championship

Compañía: SCI **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo arcade, pensado para disfrutar desde la primera partida.

↓ Como es muy asequible, a los más expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade de rallies divertido y largo, aunque tan asequible que puede saber a poco.

Riding Spirits

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La enorme cantidad de motos y componentes reales que incluye.

↓ Su sistema de conducción no es ni arcade ni simulación.

6 **VALORACIÓN:** Una buena opción si te gustan las motos reales, pero el control no termina de cuajar.

Shox

Compañía: EA Big **Precio:** 69,95 € (11.638 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El rally en clave arcade, con carreras originales y divertidas.

↓ Podría tener más modos de juego. Recuerda: es un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade explosivo, fresco y muy espectacular, ideal si buscas diversión directa.

Spy Hunter (Precio Especial)

Compañía: Midway **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

WRC II Extreme

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Realista, técnicamente excelente y con la licencia oficial.

↓ El control de los coches, que además pesan poco, resulta poco exigente.

9 **VALORACIÓN:** Un completo y sólido simulador de rally, que sólo se ve superado por *Colin McRae 3*.

Stuntman

Compañía: Infogrames **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.

↑ Un arcade diferente y original en el que debemos grabar películas.

↓ Realizar todo tipo de acrobacias puede ser repetitivo.

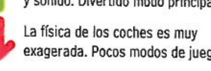
8 **VALORACIÓN:** Si buscas algo más que carreras, *Stuntman* te aportará espectaculares novedades.

V-Rally 3

Compañía: Infogrames **Precio:** 54,99 € (9.150 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.







↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.

↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".

Wipeout Fusion

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.

↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.



Lucha

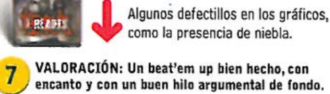
LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- VIRTUA FIGHTER 4
- → 2.- TEKKEN 4
- → 3.- STATE OF EMERGENCY

7 Blades

Compañía: Konami **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ La historia, la variedad en los combates y las armas.

↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 VALORACIÓN: Un beat'em up bien hecho, con encanto y con un buen hilo argumental de fondo.

Barbarian

Compañía: Titus **Precio:** 52,95 € (8.810 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Una excelente ambientación. Poder jugar hasta cuatro a la vez.

↓ Sólo diez luchadores saben a poco. Le falta profundidad de juego.

7 VALORACIÓN: Jugabilidad, acción frenética y un potente multijugador. Lástima que se haga corto.

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

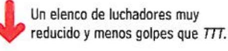
Dead or Alive 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.



8 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3

Compañía: Koei **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Un beat'em up en el que te enfrentas a docenas de enemigos.

↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 VALORACIÓN: Un beat'em up para 2 jugadores, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.

↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 VALORACIÓN: Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

Guilty Gear X

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Estética clásica 2D, con buenas animaciones y movimientos.

↓ El escaso número de luchadores y los largos tiempos de carga.

6 VALORACIÓN: Un título de corte clásico que se ha visto superado por los grandes del género.

Kengo (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

State of Emergency

Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 VALORACIÓN: Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken 4

Compañía: Sony **Precio:** 69,99 € (11.645 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Escenarios, personajes, el control, miles de movimientos...

↓ Le faltan modos de juego novedosos y luchadores. Alto precio.

9 VALORACIÓN: Como juego de lucha es el mejor, pero le falta originalidad y le sobra precio.

Virtua Fighter 4

Compañía: Sega **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 VALORACIÓN: El mejor equilibrio calidad precio para un juego de lucha imprescindible. No lo dudes.

Tekken T. T. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

UFC: Throwdown

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Participar el la brutal UFC, donde no hay reglas. Su calidad gráfica.

↓ El sistema de control no permite que explotemos el estilo de lucha.

6 VALORACIÓN: No llega a la altura de los grandes, aunque es una experiencia de lucha diferente.



Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- COMMANDOS 2
- → 2.- SUPER BUST A MOVE
- → 3.- AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II (Precio Esp.)

Compañía: Konami **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +16 años.



↑ Es adictivo hasta decir basta y ofrece larguísimas campañas.

↓ El apartado gráfico no está a la altura del desarrollo.

7 VALORACIÓN: Los fans de la estrategia no se sentirán defraudados, aunquelos gráficos...

Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un juego de estrategia en tiempo real, sencillo y sin complicaciones.

↓ Es sencillote y poco profundo. A los expertos les durará poco.

7 VALORACIÓN: Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Commandos 2

Compañía: Pyro **Precio:** 54,95 € (9.143 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un genial juego de estrategia, muy bien ambientado, divertido, largo...

↓ Hacerse con el control es difícil y su dificultad resulta muy elevada.

9 VALORACIÓN: El mejor juego de estrategia. Con una calidad técnica apabullante y muy divertido.



Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



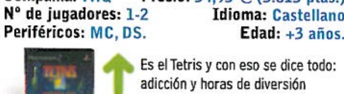
↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 VALORACIÓN: Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

VOLANTES

Freekstyler Bike

Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B Valoración: Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

Fanatec Speedster 2

Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)

Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback

Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E Valoración: Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E Valoración: Gran relación calidad/precio.

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIMESPLITTERS 2 → 2.- MOH FRONTLINE
→ 3.- UNREAL TOURNAMENT → 4.- HALF-LIFE
→ 5.- NO ONE LIVES FOREVER

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo Multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN:** Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.

No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.

Quake III Revolution (Classic)

Compañía: EA **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Un shoot'em up subjetivo con un trepidante y divertido multijugador.

↓ El modo para un solo jugador es flojo y no admite teclado y ratón.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un multijugador, pero para jugar solo hay opciones más completas.

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 32,95 € (5.482 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN:** Un shoot´em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.

TimeSplitters 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

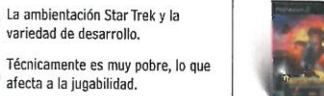
↑ El shoot'em up más largo, completo y divertido de todo el catálogo.

↓ El acabado de los personajes no termina de convencer. Nada más.

10 **VALORACIÓN:** Ojalá todos los shooters fueran igual de innovadores, divertidos, largos y originales.

Star Trek Voyager: Elite Force

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10,807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La ambientación Star Trek y la variedad de desarrollo.

↓ Técnicamente es muy pobre, lo que afecta a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN:** Buena ambientación con mezcla de sigilo, acción y puzzles... lástima de gráficos.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- JAK & DAXTER
→ 2.- RATCHET & CLANK
→ 3.- HAVEN

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con más retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Haven: the Call of King

Compañía: Midway **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas variado y plagado de originales situaciones.

↓ Por decir algo, el doblaje es flojete y algunos escenarios interiores, soso.

9 **VALORACIÓN:** Un plataformas imprescindible por su duración, variedad y calidad técnica.

Jak & Daxter (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Ratchet & Clank

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El equilibrio acción-plataformas, el apartado técnico. Es muy divertido.

↓ Gráficamente no impresiona tanto como *Jak & Daxter*.

9 **VALORACIÓN:** Un juego muy divertido, que gustará a los seguidores de la acción y de las plataformas.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.



Scooby Doo & The Night of 100 Frights

Compañía: THQ **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Igualito que la serie de dibujos animados y con el mismo humor.

↓ Corto y fácil. Tiene un gran control, pero no se puede mover la cámara.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas entretenido y divertido, aunque resultará fácil a los más hábiles.

Taz Wanted

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La simpatía de su protagonista y el atractivo de sus gráficos.

↓ Su sencillo desarrollo termina por hacerse repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Un entretenido plataformas que suple su sencillez con un ritmo frenético.

Woody Woodpecker

Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN:** Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
- → 2.- BALDUR'S GATE: D...
- → 3.- VAMPIRE NIGHT

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +15



Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 VALORACIÓN: Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

Circus Maximus
Compañía: THQ Precio: 62,95 € (10.473 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. Edad: +13 años

Curiosa mezcla entre carreras de cuádrigas y peleas.

Se termina haciendo repetitivo pese a sus muchos modos de juego.

6 VALORACIÓN: Ideal para los que busquen juegos originales y diferentes. Una divertida locura.

Conflict Desert Storm
Compañía: SCI Precio: 59,59 € (9.974 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años



Acción bélica de variado desarrollo, con muchas armas, vehículos...

Muestra defectos técnicos como niebla y pobres animaciones.

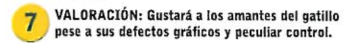
7 VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de guerra, con éste vas a disfrutar de lo lindo.

Dino Stalker
Compañía: Capcom Precio: 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, P. Edad: +15 años



Una buena ambientación para un juego de pistola en plan aventura

Es muy corto y el control con la pistola resulta lioso.



7 VALORACIÓN: Gustará a los amantes del gatillo pese a sus defectos gráficos y peculiar control.



El Señor de los Anillos: Las Dos Torres
Compañía: EA Games Precio: 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16



Acción en vena, basada en la película. Una ambientación de lujo.

Su mecánica, matar y matar, puede hacerse repetitiva. Es corto.

8 VALORACIÓN: Visualmente impresionante, y de ritmo frenético. Eso sí, se hace corto.

Fur Fighters
Compañía: Acclaim Precio: 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años



Mezcla acción, plataformas y aventura con mucho humor.

Demasiado difícil en algunos puntos y con una cámara poco fiable.

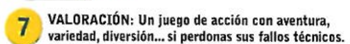
7 VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros que sabe hacerse muy divertida.

Giants: Citizen Kabuto
Compañía: Interplay Precio: 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +15 años



Tres héroes distintos para una variada y original aventura.

Técnicamente no está a la altura de su su variado y divertido desarrollo.



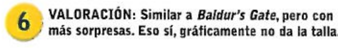
7 VALORACIÓN: Un juego de acción con aventura, variedad, diversión... si perdonas sus fallos técnicos.

Legion: Legend of Excalibur
Compañía: Virgin Precio: 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: N.D.



Mezcla de rol y acción, original, divertido y con mucha miga.

El apartado técnico le hace perder enteros, al afectar a la jugabilidad.



6 VALORACIÓN: Similar a *Baldur's Gate*, pero con más sorpresas. Eso sí, gráficamente no da la talla.



Endgame
Compañía: Planeta Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, P. Edad: +18 años

Tiene una duración superior al resto de los arcades de pistola.

Gráficamente es muy mejorable. No aporta nada al género.

7 VALORACIÓN: En la más pura línea *Time Crisis 2*, pero más feote. Si te gusta el género, lo disfrutarás.

Men in Black 2: Alien Scape
Compañía: Infogrames Precio: 44,95 € (7.480 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años



Muchas acción, muchos tiros y muchos aliens desternillantes.

Un desarrollo lineal, poco variado y con gráficos normalitos.

6 VALORACIÓN: Si eres un fan de los Men in Black te gustarás. Si no, hay mejores opciones.

Ninja Assault
Compañía: Namco Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, P. Edad: +18 años



Un arcade de pistola extenso y trepidante como pocos.

El apartado gráfico es mejorable y el doblaje es francamente flojo.



8 VALORACIÓN: Una gran opción en el género gracias a lo divertido y largo que resulta.

Rayman M
Compañía: THQ Precio: 63,08 € (10.495 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. Edad: +3 años



Echar carreras o competir a tiro limpio con tres amigos más.

Pese al atractivo de los personajes, jugando solo pierde todo el encanto.

6 VALORACIÓN: Un juego perfecto si lo que quieres es jugar en compañía. Si vas a jugar solo...

Vampire Night
Compañía: Namco/Sega Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, P. Edad: +18 años



Bien realizado y muy divertido y jugable. Los modos especiales.

El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 VALORACIÓN: Un arcade de pistola muy divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*.

VARIOS

MultiTap Playtogether
Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.



E Valoración: Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2
Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.



E Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2
Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

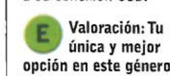
La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.



MB Valoración: Es cara, pero es tu única opción...

G-Con 2
Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.




E Valoración: Tu única y mejor opción en este género.

Inspire 5.1 5700
Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)

Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.




E Valoración: Gran relación de calidad y precio.

PS2000 Digital
Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.



E Valoración: La mejor opción si no te llega para el 5.1.

Musicales

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- FREQUENCY
- → 2.- SPACE CHANNEL 5
- → 3.- GUITAROO MAN

Britney's Dance Beat
Compañía: THQ Precio: 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años

Un juego musical con las canciones de Britney, más difícil de lo normal.

Sólo se han incluido cinco canciones y dos modos de juego.

5 VALORACIÓN: La escasez de canciones y modos de juego limitan la diversión de este juego.

Frequency
Compañía: Sony Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. Edad: +13 años



Intenso y adictivo. El modo Remix y las opciones multijugador.

Algunos pueden verlo complejo. Que no te gusten estos juegos.

7 VALORACIÓN: Un gran juego que nos permite mezclar música de la forma más divertida.

Guitaroo Man
Compañía: Koei Precio: 66,95 € (11.139 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. Edad: +3 años



El original sistema de juego y su sentido del humor, muy japonés.

No está traducido y, ya puestos, ¡queremos más canciones!

7 VALORACIÓN: Un título divertidísimo que hará las delicias de los aficionados al género.

Mad Maestro
Compañía: Eidos Precio: 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +11 años



Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

7 VALORACIÓN: Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.

Space Channel 5
Compañía: Sega/Sony Precio: 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años



Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 VALORACIÓN: Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.

PSOne

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- METAL GEAR SOLID → 2.- GRAN TURISMO 2
→ 3.- FINAL FANTASY IX → 4.- PRO EVO. SOCCER
→ 5.- TOMB RAIDER CHRONICLES → 6.- TEKKEN 3

007: Pack James Bond

Compañía: EA Games **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +16 años

Tener los dos juegazos de Bond en PSOne: un shooter y una aventura.

Pues no sé... ¿que no te guste 007? ¿Que ya tengas los juegos.

9 VALORACIÓN: Dos bueno juegos, que encantarán a los seguidores de la acción, subjetiva y aventurera.

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años

Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

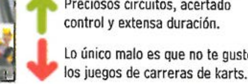
Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

FIFA 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



Todas las opciones típicas de *FIFA* con una jugabilidad más intuitiva.

Gráficamente se ha quedado muy desfasado y faltan más novedades.

7 VALORACIÓN: Un buen juego de fútbol, con muchas opciones y modos de juego, pero poco sorprendente.

Final Fantasy IX (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de un juego de rol único, tienes que tenerlo. Y más a este precio.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Harry Potter y La Cámara Secreta

Compañía: EA Games **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Una estupenda recreación de la película, variada y divertida.

El desarrollo es un poco facil, lo que puede desanimar a los más hábiles.

8 VALORACIÓN: Una gran aventura 3D que tiene en su mágico protagonista su gran atractivo.

Medal of Honor 2X1

Compañía: EA Games **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



Las dos entregas de la serie en PSOne juntas y a un precio...

Que no te gusten los shoot'em ups subjetivos: tú te lo pierdes.

10 VALORACIÓN: Los mejores shooters, con una soberbia ambientación y mucha diversión.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



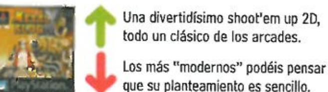
El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Metal Slug X

Compañía: SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.

Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 VALORACIÓN: Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

NFS Porsche 2000 + Moto Racer 2

Compañía: EA Sports **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



Un gran arcade de coches y otro de motos al precio de uno.

Poca cosa, la verdad. Son grandes juegos que te van a defraudar.

9 VALORACIÓN: Emocionantes carreras, tanto a los mandos de deportivos como sobre potentes motos.

Pro Evolution Soccer

Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.

Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 VALORACIÓN: Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spider-man 2: Enter Electro (Plat.)

Compañía: Activision **Precio:** 22,95 € (3.819 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



Una perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

Resulta un poco corto para ser una aventura de acción.

8 VALORACIÓN: Mezcla acción, plataformas y aventuras con un divertido desarrollo.

Syphon Filter 3

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 VALORACIÓN: El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

Los nuevos personajes que podemos manejar.

No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)

Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Tony Hawk 3 (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.

Muy parecido a la segunda parte, pero si no la tienes, hazte con éste.

9 VALORACIÓN: El mejor juego de skate que puedes encontrar en PSOne. Te lo pasarás en grande.



¡Ahórrate 6 euros!
en cada juego que te compres

3 Euros de descuento





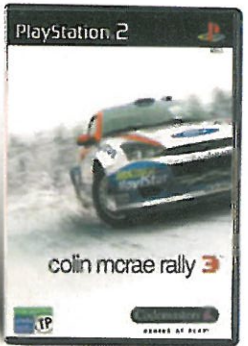
3 Euros de descuento



















¿Cómo aprovecharte de esta oferta?



■ **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de setenta tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.

■ **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO Play2 manía

■ Este descuento sólo será aplicable en los artículos de PS2 cuyo PVP supere los 49, 99 €.
En el caso de productos PSOne, el descuento a realizar será de 3 euros, en artículos que superen los 36 €.
■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta 15 de diciembre de 2002.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 € Baleares 4,78 €)

Dirección C/ Los Vascos, Nº17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

El campeón de Rally

Hola amigos de PlayManía, me llamo Gerardo. Tengo una duda sobre los juegos de rally. ¿Qué juego me tengo que comprar, *WRC II* o *Colin McRae Rally 3*? No me hace nada tener que esperar a que salga el *WRC II*.

✉ Gerad Valenti (e-mail)

Colin McRae 3 es el mejor juego de rally. Sólo tiene un competidor capaz de hacerle sombra, que es *WRC II*. Éste tiene mejores escenarios y puedes jugar con 13 coches el campeonato completo, lo que le hace más largo. Sin embargo, el sistema de conducción, las emociones que transmite, el diseño de los coches, son muchísimo mejores en *Colin McRae 3*. Como experiencia de juego, *Colin*. Si buscas licencia oficial del mundial y más variedad, *WRC II*.



Colin McRae el el mejor juego de rally.

The Getaway vs. Vice City

Hola amigos, quisiera saber cuándo sale el juego de *The Getaway* y si será mejor que *GTA Vice City*.

✉ Desconocido (e-mail)

The Getaway está previsto para el 11 de diciembre. Va a ser diferente a *Vice City*, mejor en algunos aspectos, como en realismo y acabado gráfico; pero peor en otros, ya que parece menos variado y da menos libertad. La cosa terminará siendo una cuestión de gustos, pero seguro que los dos encantarán a los seguidores de este apasionante género.

Puzzles para mamá

Hola amigos de PlayManía, me gustaría que me pudieseis poner una lista con juegos tipo *Bust-A-Move* y *Pon´n Pop*, pero para PS2. Es que quiero comprarme una PS2, pero mi madre no quiere y como a ella le gustan este tipo de juegos, así sería más fácil convencerla.

✉ Ainhoa (e-mail)

La verdad es que no hay muchos puzzles de este tipo para PS2, pero sí los suficientes para que tu madre se enganche. Podemos empezar por el propio *Bust-A-Move* (además muy baratito), que tiene un montón de interesantes novedades con respecto a los juegos de PSOne. Además, también tienes un Tetris, *Tetris Worlds*, y algunos muy originales como *Fantavision* o *Wetrix*. Por cierto, si logras convencerla, que no deje de probar alguno musical, que seguro que también le gustan por lo que tienen de reto y habilidad. Ten en cuenta también *Kuri Kuri Mix*, tiene elementos plataformeros y requiere algo de habilidad, pero es un absorbente reto a la inteligencia.


Aqua Aqua Wetrix 2 es un original y peculiar puzzle 3D muy adictivo.


Fantavision basa la mayor parte de su encanto en su aspecto y originalidad.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Conectar PS2 al PC

Hola. Vuelvo a escribir sobre el mismo asunto (aun a riesgo de hacerme pesado). Es que me llegan toda serie de noticias contradictorias sobre la conectividad PC-PS2. La cuestión es que las tarjetas sintonizadoras de TV tienen una entrada de antena, S-Vídeo, RCA... Si como dicen en los catálogos, pueden tomar información de una fuente externa (ya sea TV, vídeo,...), ¿pueden tomar la imagen del DVD (o juegos), procedente de PS2 y transmitirla al monitor?

✉ Jalvarga (e-mail)

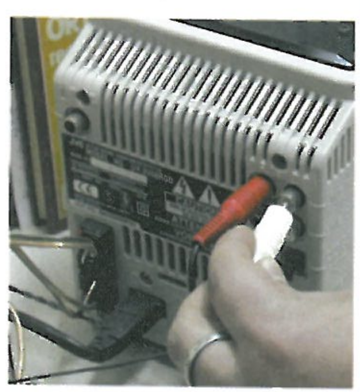
Sí, por supuesto. Así es como nosotros capturamos las pantallas que aparecen en la revista. Sin embargo, la calidad de imagen es notablemente inferior, ya que no depende de la resolución del monitor, sino de la calidad de la tarjeta y de los componentes del PC (tarjeta de vídeo, RAM...). Esto significa que con una sintonizadora de gama media (unas 30.000 pesetas, aunque las hay desde 10.000) no vas a lograr una calidad adecuada. Además, puedes ver ralentizaciones, pixelaciones y efectos bastante raros a veces. Ten en cuenta que la imagen no pasa directamente al monitor, sino al visualizador que se incluya con la tarjeta digitalizadora. Si quieres calidad de verdad, lo ideal es el VGA Box. Además, el tema de la sintonizadora te obliga a tener encendido el PC, mientras que con el VGA Box no es necesario. Eso sí, con la sintonizadora podrás capturar imágenes, aunque te advertimos que la calidad no va a ser alta, ni mucho menos.

Conectarse a la cadena de música

Hola, me gustaría saber si se puede conectar PS2 a una cadena musical para escuchar el sonido por los altavoces. Si es así, ¿qué cables necesito?

✉ Alberto Pensado (e-mail)

Claro que se puede y te basta el cable que viene de serie con la consola. Tienes que conectar las clavijas blanca y la roja a la entrada de "auxiliar" que debe tener tu equipo de música. Lo normal es que los equipos buenos y potentes tengan esta entrada, que antes su usaba para conectar el reproductor de CD y ahora para conectar un plato o la televisión. El cable amarillo lo pones en la tele, para que pueda ver la imagen, claro. Si no tienes entrada para la clavija amarilla en la tele, puedes usar el adaptador de euroconector que viene con la consola. Acuérdate de poner el selector de fuente de la cadena (radio, Tape, CD...) en la posición "Aux", o no oirás nada. También puedes grabar el sonido.


Las tomas para "auxiliar" suelen estar en la parte trasera de la consola. Basta con que conectes las clavijas como en la foto y te acuerdes de poner la cadena en "Aux".

El Criticón

Poquito para PSOne

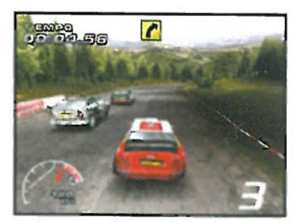
Qué tal amigos de PlayManía, quisiera saber qué juegos de PSOne saldrán para Navidad. ¿Saldrá *Driver 3*?

✉ José Francisco Urbaneja López (e-mail)

Van a salir *FIFA 2003, Harry Potter* y *WRC Arcade* como títulos más importantes. También aparecerá una larga lista de plataformas y juegos de corte infantil. Sentimos decirte que *Driver 3* está en desarrollo, pero para PS2. No esperes ya grandes títulos para PSOne.



Harry Potter es uno de los últimos grandes juegos para PSOne.



Acompañado de *WRC Arcade*, para los que prefieran velocidad.

Square se va a Nintendo

Hola amigos de PlayManía, soy un superfan de *Final Fantasy* y tengo una preocupación terrible que no me deja dormir. Al leer en PlayManía que *Final Fantasy* podría salir en Nintendo me he quedado de piedra. ¿Cómo puede ser que Square nos haya traicionado por esa videoconsola llamada GameCube? ¿Puede llegar el momento en el que Square deje de realizar *FF* para Sony y se incline totalmente por Nintendo?

✉ Diego Jos (e-mail)

Bueno, la cosa no es tan grave. Es difícil que Square deje de trabajar para PS2, porque es la consola más vendida y en la que actualmente su saga *Final Fantasy* tiene un mayor número de seguidores.

De todos modos, es importante que sepas que Square ha trabajado siempre para Nintendo y que los primeros capítulos de *Final Fantasy*, es decir, la mayoría, han sido para máquinas de Nintendo. De hecho, *Final Fantasy VII* iba a ser para Nintendo 64, pero la limitación del cartucho y éxito cosechado por PlayStation y su CD, propiciaron que Square cambiara de idea y empezara a trabajar para Sony en lugar de hacerlo para Nintendo. Vamos, que la "traición" fue hacia Nintendo. Si lo ves desde este punto de vista, no es extraño que la compañía quiera volver a trabajar para Nintendo, ahora que tienen una consola que está a la altura de las circunstancias, especialmente en capacidad de almacenaje.

Aquí tenéis a Yuna con su nuevo look en *FFX-2*. Sorprendente, ¿verdad?

Segunda parte de FFX

Hola PlayManía, me llamo Yunyun (nombre chino) y soy un fan de *Final Fantasy*. Mi pregunta es sencilla, he visto en una página web que Square está haciendo el *Final Fantasy X-2*, es decir una continuación del *Final Fantasy X*. Si este *Final Fantasy* está en proceso, ¿cuánto queda para que salga aquí o en Japón?

✉ Yunyun (e-mail)

Bien, ésta ha sido la consulta del mes. Square ha confirmado que va a poner a la venta *FFX-2*, es decir, la secuela de *FFX*, algo que hasta el momento jamás había hecho. El juego va a transcurrir dos años después de la primera parte y en el mismo universo. Sin embargo, ni va a ser un *FFX* con novedades, ni una ampliación ni nada por el estilo. Va a ser un juego distinto, totalmente nuevo. Square ha comentado que va a tener mucha más acción, lo que se demuestra con habilidades nuevas para los personajes, como saltar o trepar. Además, el sistema de combates va a ser nuevo y se ha eliminado el tablero de desarrollo para conseguir evolucionar a los personajes.

Por el momento, sólo se sabe de dos héroes de *FFX* que repiten. Van a ser Rikku y Yuna. Precisamente, Yuna parece que va a ser la principal protagonista. Está previsto que se ponga a la venta en Japón para Marzo de 2003.

Sobre si este juego saldrá o no en España, es pronto para confirmarlo, pero es casi seguro que Sony no desaprovechará una ocasión como ésta.



Los Digimon siguen su avance triunfal en PSOne.

Juegos pasados de moda

Hola playmaníacos. Tengo una duda. ¿Va a salir el *MicroManiacs 2* para PSOne o para PS2. El primero era muy original. ¿Cuándo sacarán un *Digimon* en PS2?

✉ J@b@rdo (e-mail)

El primer *MicroManiacs* no funcionó demasiado bien y de momento no hay prevista una secuela para ninguna consola, aunque sí va a salir *Micromachines*, que es el antecedente de *Micromaniacs*. De *Digimon* en PS2 tampoco se sabe nada, pero si eres un fan de estos monstruitos, recuerda que en PS2 puedes jugar con los juegos de PSOne, y *Digimon* está bien representado en PSOne.

Sobre Lara Croft

Hola amigos de PlayManía. quiero haceros una pregunta. ¿Es verdad que *Tomb Raider The Angel of Darkness* se retrasa a febrero?

✉ David Miguel (e-mail)

Sí, es cierto. Eidos ha decidido posponer el lanzamiento para pulir del todo el juego. No les daba tiempo a tenerlo listo a finales de noviembre y han preferido retrasarlo hasta el año que viene para conseguir que el estreno de Lara en PS2 esté a la altura de lo que esta genial saga se merece.

Me gusta la prensa general

• **ME ENCANTA LA PROFUNDIDAD** con la que los medios generales, los serios, nos informan. No lo puedo evitar. Y es que hasta se me saltan las lágrimas cuando veo noticias como ésa de hace poco que decía que *Metal Gear 2*, de "Kinami", incita al consumo de drogas porque se vende con Diazepam. Yo que siempre he creído que *Metal Gear* era de Konami y que lo del Diazepam era un ítem y que sólo salía en el primer juego...

• **PERO SI SIGUES BUSCANDO** y te encuentras que en *Conflict Desert Storm* el objetivo es matar a Sadam Husseim, que ni aparece; o que la consola Game Box es la mejor del mercado. Y yo sin saber que existe una consola Game Box...

• **CLARO, ELLOS ESTÁN TAN BIEN INFORMADOS** que no me extraña que luego publiquen que los videojuegos tienen la culpa de los males del mundo. No, si ya lo sabemos nosotros. Te echas una partidita a *Final Fantasy* y sales convertido en un loco peligroso. ¿Y cuándo juegas a *Bust-A-Move*? A lo mejor te da por estallar los globos de los niños...

• **MIENTRAS SE SIGA VIENDO A LAS CONSOLAS** como "cosa de niños", la prensa general seguirá pensando que un juego donde sale sangre es una aberración o que jugar a la guerra no es didáctico... Parece que no entienden que los videojuegos, como el cine o la literatura, no tienen edad: son para los que quieran disfrutar con ellos, tengan 8 años o 40. Y es que la ignorancia es muy mala.

• **POR SUERTE**, empieza a haber periodistas serios que ya hablan del videojuego como del "octavo arte". Mirad el Telediario de La 2... Seguro que cuando la prensa general descubra que esto un entretenimiento para todas las edades y que somos muchos los que lo disfrutamos, cambiarán las tornas y lejos de atacarlos, se convertirán en sus más acérrimos defensores. La mayoría manda.

Lo mejor en acción



Las Dos Torres es un derroche de acción de principio a fin.

Hola playmaníacos, os sigo desde el número 1 y creo que sois los mejores. Mi pregunta es corta pero no sencilla. ¿Qué juegos buenos de acción saldrán para PS2 en Navidades?

✉ Asier Sábada (e-mail)

Muchos, variados y buenos, aunque no nos has especificado qué tipo de acción prefieres. Si quieres acción al volante, *GTA Vice City* es tu juego. Si prefieres acción de magia y espada, *Las dos Torres* parece la mejor opción. Con tintes plataformeros está *Haven,* tipo sigilo *Tenchu 3* y *Hitman 2*; y en plan terrorífico, *The Thing*. En cuanto a la acción subjetiva, la palma se la lleva *TimeSplitters 2*...

Comprar una PS2

Hola amiguetes, mi novia y yo estamos pensando en comprar una PS2 estas Navidades, pero tenemos miedo de que le quede poca vida. Pensamos que no porque hemos leído que en primavera de 2003 se podrá jugar On-line, pero necesitamos que nos argumentéis los motivos por los que nos la debemos comprar.

✉ Ferrán y señora (e-mail)

La cantidad de vida que le quede o no a la consola es una cuestión bastante subjetiva. Hay quien dice que le quedan tres años, otros que cuatro... La cuestión es que es ahora cuando la consola tiene más vida que nunca, cuando están saliendo los mejores juegos y cuando se anuncian bombas aún de mayor calibre. Además, claro, del tema Online que es otro atractivo que no podemos olvidar. Si una vida de tres o cuatro años (en el peor de los casos) te parece corta, piensa en lo que te vas a perder en ese tiempo, en las horas de diversión que vas a desperdiciar. Si ahora mismo hay juegos que os gustan y sabéis que vais a disfrutar de la consola, dejad de pensar en años vista y disfrutad de lo que os ofrece el momento, que es de lo que se trata. Además, todas las consolas, todas, tienen una vida limitada a unos cuantos años.

Fan de Dragon Ball

Hola PlayManía, soy un gran fan de Dragon Ball. Para ir haciendo boca hasta la llegada a PS2 del juego (que parece eterna), ¿qué tal es el *Ultimate*, mejor que *FB*? Por cierto, ¿qué pasa con el juego de PS2? ¿Qué pinta tiene, gráficos, jugabilidad? ¿Tendrá la calidad que atesora el título o será como el malísimo *Final Bout*?

✉ Choheang (Gerona)

Tanto el *Dragon Ball Final Bout* como el *Ultimate* son juegos de PSOne que tiene un montón de años encima y que, salvo por el encanto de sus luchadores, no tienen demasiados atractivos. El *Ultimate* es algo mejor... Con el juego pasa lo que con todos los juegos de Bandai: se da poca información. Tiene buena pinta, pero no va a ser comparable a los cracks del género en PS2. Con respecto a lo de si será mejor que el *Final Bout*, seguro. Aunque sólo sea por la potencia de la consola.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Un Dual Shock loco

Hola. Tengo la PS2 y el Dual Shock se ha vuelto loco. Jugando, los botones y la dirección van solos. He probado a quitar la vibración y nada. ¿Tenéis alguna solución o he de comprar uno nuevo? ¿Bajarán el precio de los Dual Shock?

✉ David R. (e-mail)

Tiene toda la pinta de que se te ha averiado. Prueba en otra consola, a ver qué pasa. Si te da los mismo problemas es señal de que el mando está para tirar. Pero antes, intenta desmontarlo, fijándote muy bien en los pasos que das. Limpia la membrana que encontrarás entre los circuitos y los botones, y vuelve a montarlo siguiendo los mismos pasos. Con un poco de suerte podrás aprovechar el mando. De momento no hay noticias de bajadas de precios de periféricos.

Más del USB

Hola playmaníacos, os felicito por vuestra revista. Mirad, mi primo se compró un ratón USB para su PC y fuimos a mi casa para ponerlo en mi PS2 y no cabía. ¿A qué se debe eso si en la revista habéis dicho que le entra el USB?

✉ Isra el bokerón (e-mail)

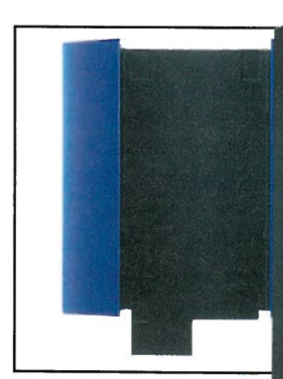
Vamos a ver, los periféricos USB tienen que conectarse en el puerto USB, no en el puerto normal de los pads. Está debajo, a la izquierda, en un cuadradito azul en el frontal de la consola. De todos modos, recuerda que para que el ratón funcione, el juego tiene que ser compatible. Si has acertado con el puerto, es decir, si lo has intentado poner en el puerto USB, ¿no será que el ratón no es USB? Las conexiones USB son estándar y todos los fabricantes las hacen exactamente iguales.

La mejor posición para PlayStation 2

Hola, soy uno de sus fans y me gustaría saber cuál es la forma adecuada de colocar la PS2, ¿la horizontal o la vertical? Es que me parece que si la coloco verticalmente tendría el riesgo de caerse.

✉ Gerardo Vernon (Panamá)

Lo ideal es colocar la PS2 en horizontal. Para ponerla en vertical deberías comprar un soporte (a ser posible el de Sony) que evitara que la consola se pudiera caer y, lo que es más importante, que evite que se rayen los discos. Las vibraciones que produce el lector al girar pueden desplazar el disco y provocar que se raye. La única manera de evitarlo es con un soporte. Si lo tienes, colócala como quieras.



Gracias al soporte vertical, podrás poner de pie la consola sin correr riesgos.

Un cable RGB de verdad

Hola, el problema es que tengo un cacao gigantesco con los Herzios. En vuestras revistas pasadas leí que para ver los juegos en 60Hrz necesitaba el cable RGB, bueno pues me compré el cable y el Tekken 4 y el caso es que al elegir la opción de 60Hrz el juego se ve en blanco y negro. No sé si me he hecho un lío yo solo... ¿Qué necesito para verlos en 60Hrz? ¿Será la tele o que me han timado con el cable, un Piranha Universal Cable? ¿Me funcionara en la tele del comedor que es grande y nueva?

✉ Sergio Fabián Sanz (e-mail)

A ver, no te líes. Es mucho más fácil que todo eso. El cable que tú has comprado es un euroconector, probablemente de vídeo compuesto, pero no es un cable RGB, así de sencillo. Aunque las clavijas sean iguales, los componentes del cable no son iguales. Con el cable RGB vas a ver bien el juego a 60 Hz en cualquier TV. Yo no diría que te han timado, diría que ha habido un error. Cualquier cable RGB compatible con PS2 o PSOne te va a funcionar bien. La misma respuesta el damos a Simón Díaz (Gijón), que ha comprado un "DVD Cable" pensando que era un cable RGB, y no lo es. De hecho, con un cable RGB no se ven bien las películas en DVD.



ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel. 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C "El Paso". Tel. 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl. "Palmones 3". Guadacorte.
Tel. 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel. 957 75 00 06
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 95.
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P. C. El Carralero
Tel. 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel. 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel. 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel. 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedavi
Tel. 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo
Tel.: 976 78 64 44
SÓLO EN TIENDAS
TOYS "R" US
VOLANTE PS2 + V-RALLY 3 PS2
99,99 €
REGALO DE ESTE COCHE MINIATURA RADIO CONTROL
CONSOLA PSone + 2 MANDOS + MEMORIA SPIDERMAN 2 + TONY HAWK 2
129,99 €
CONJUNTO ACCESORIOS PS2 + PACK ALTAVOCES 4.1 DUAL SHOCK + BOLSA PARA PS2 + REMOTO DVD + VERTICAL STAND + ARCHIVADOR CD'S
109,99 €
¡¡AHORRA!! 27€ en el Pack
¡¡ELIGE TU PACK!!
CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK PS2 + MANDO DVD + DVD HARRY POTTER + DVD ICE AGE + JUEGO HARRY POTTER
374,99 €
¡¡AHORRA!! 38€ en el Pack
CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK PS2 + MANDO DVD + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + DVD STAR WARS EPISODIO II + JUEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
374,99 €
¡¡AHORRA!! 38€ en el Pack
CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK PS2 + MANDO DVD + DVD SPIDERMAN + JUEGO SPIDERMAN + JUEGO RATCHET & CLANK
374,99 €
¡¡AHORRA!! 54€ en el Pack



¡¡Sorteamos 15 juegos PS2!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5300!

¡Mándanos la respuesta correcta y gana uno de los juegos que sorteamos!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5300 escribiendo "Pasatiempos47 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 15 juegos *El señor de los anillos. Las dos torres* para PS2 que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis la solución correcta.

BUSCA LAS DIFERENCIAS

TENSIÓN, NERVIOS DE ACERO Y MUCHO VALOR SON CUALIDADES PROPIAS DE HÉROES, Y ES QUE EN ESTA FABULOSA AVENTURA EL QUE NO ESTÉ ATENTO PUEDE PAGARLO CARO.... Eso es precisamente lo que te pedimos ahora, máxima atención para descubrir las 11 diferencias que hay entre estos dos dibujos.





HUMOR









DESCIFRA EL MENSAJE

ENTRE TANTAS TRIBUS Y RAZAS QUE PUEBLAN LA TIERRA MEDIA NO ES EXTRAÑO QUE NOS HAGAMOS UN LÍO A LA HORA DE ENTENDER SUS LENGUAS. ¿Serías capaz de leer correctamente este mensaje escrito en un dialecto desconocido? Ordena las letras de cada palabra y así resolverás el misterio.



SOLUCIÓN: ___ ___ ______ ________
__ ___ ______ _ _________ ___ ____
________ ________ __ ______

PASATIEMPO CONCURSO

¿SABÍAS QUE...?

VAMOS A COMPROBAR CUÁNTO SABES DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS". Una de las siguientes afirmaciones es falsa. Indícanos cuál es y gana este fantástico juego.

A: En el juego *Las Dos Torres* podremos ver en ocasiones al mago Gandalf, que aparecerá para echarnos una mano, aunque no será seleccionable.

B: En la pasada edición de los Oscars, "El Señor de los Anillos" no ganó ninguna estatuilla de todas las nominaciones que tenía.

C: En sus comienzos, Peter Jackson dirigía, sobre todo, películas de marcado corte "gore", entre ellas "Braindead".

SOLUCIÓN: ☐



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo:
"pasatiempos47 espacio respuesta correcta". (Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: pasatiempos46 b)

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2002.

Movilisto

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Guías y trucos



→ TimeSplitters 2

PAG. 94

Sigue nuestra guía completa y no tendrás problemas para localizar todos los ítems interesantes y resolver cualquier puzzle con el que tropieces. Un paso a paso que te sacará de muchos apuros, ya lo verás.

→ Commandos 2

(3ª Parte y final)

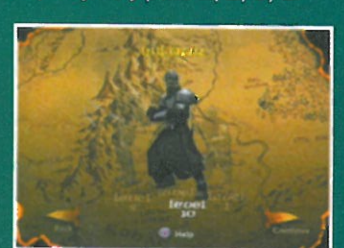
PAG. 103

¡Ya hemos llegado al final de esta guerra! Te explicanos cómo completar los últimos niveles y te ofrecemos toda la información necesaria para que no tengas problemas: mapas, localización de objetivos, posiciones enemigas...

Y ADEMÁS TRUCOS PARA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES (PS2)

• Jugar con Isildur:
Supera la aventura con los tres personajes principales, es decir, Aragorn, Gimli y Legolas, para desbloquear a este personaje oculto del juego.
• Rellenar tu salud al máximo:
Pausa el juego, pulsa y mantén: **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa:
▲, ↓, ✖, ↑.
• Rellenar tu munición:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa ✖, ↓, ▲, ↑.
Oirás un sonido de confirmación.
• Devastar siempre:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa ■, ■, ●, ●.
• Enemigos pequeños:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa ▲, ▲, ✖, ✖.
• Subir los niveles del personaje al máximo:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** ▲, ●, ▲, ●.
• Invulnerable:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa ▲, ■, ✖, ●.
• Cámara lenta:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa ▲, ●, ✖, ■.
• Proyectiles infinitos:
Pausa el juego, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y pulsa la siguiente combinación: ■, ●, ✖, ▲.





Ace Combat 4: S. Skies (PS2)

• Código maestro:
En cualquier momento del juego, pulsa la siguiente combinación que te damos mientras mantienes presionados los botones **R2** y **L2** para activar este truco:
↑, ↓, ▲, ✖.
Si lo has introducido bien, conseguirás desbloquear todos los trucos que encierra este sensacional juego de combates aéreos.

Ecco (PS2)

Todos los trucos que te damos a continuación para que puedas disfrutar con nuestro simpático delfín han de introducirse en la pantalla en la que aparece el título y con los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2** pulsados a la vez:
• Seleccionar nivel:
↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ✖, ✖.
• Salud infinita:
▲, ✖, ✖, ↑, ↑, ↓.
• Aire infinito:
■, ■, ▲, ✖, ●.
• Todos los niveles y los Vitalits conseguidos:
✖, ✖, ●, ●, ✖, ●, ↑, ↓, ↓.
• Nadar con un grupo:
✖, ↑, ✖, ↓, ✖, ▲.



Esto es Fútbol 2003 (PS2)

Pulsa estas secuencias en el menú principal, en función del truco que quieras activar.
• Ver créditos:
L2, L1, L1, L2, L2, L2.
• Sonidos de granja durante el partido:
L1, L1, R2, ↑, ↓, →.
• Sonidos de payasos y música de circo durante el partido:
L1, L1, L2, R2, R2, R1.
• Comentarios más rápidos:
L2, R2, R1, R2, L2, R2.

Kelly Slater´s Pro Surfer (PS2)

Estos trucos se introducen el menú de trucos, escribiendo los siguientes códigos como números de teléfono en el móvil que aparece en el menú Extras:
• Modo Trucos: 7145558092.
• Todas las playas: 6195554141.
• Todos los niveles: 3285554497.
• Todos los surfistas: 9495556799.
• Todos los trajes: 7025552918.
• Todos los movimientos: 6265556043.
• Jugar como Freak: 3105556217.
• Jugar como Rainbow: 8185555555.
• Jugar como Tiki God: 8885554506.
• Jugar como Tony Hawk: 3235559787.
• Jugar como Travis Pastrana: 8005556292.

Largo Winch (PSOne)

• Menú de trucos:
Introduce la siguiente combinación en la pantalla del menú principal:
Select, ■, ■, ●, ●, ▲, ■, ▲, ●.
Podrás elegir ser o no invisible e incluso seleccionar nivel.

Mat Hoffman's Pro BMX 2 (PS2)

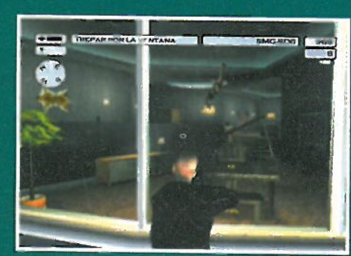
• Seleccionador de nivel:
En la pantalla "Press Start", pulsa la siguiente combinación que te indicamos:
■, →, →, ▲, ↓, ■.
Abrirás todos los niveles del juego, excepto los del modo Road Trip.
• Abrir niveles en el modo Road Trip:
En la pantalla "Press Start", pulsa cualquiera de estos códigos, en función del nivel que quieras abrir:
Boston: ■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.
Chicago: ■, ↑, ▲, ↑, ▲, ■.
Las Vegas: ■, R1, ←, L1, →, ■.
Los Angeles: ■, ←, ▲, ▲, ←, ■.
New Orleans: ■, ↓, →, ↑, ←, ■.
Portland: ■, ✖, ✖, ▲, ▲, ■.
• Desbloquear nuevos trajes:
En la pantalla "Press Start", pulsa:
Elvis: ●, L1, L1, ↑, ↑.
BMX: ●, ▲, ←, →, ←, ●.
• Desbloquear películas de corredores:
En la pantalla "Press Start", pulsa cualquiera de estos códigos:
Cory Nastazio: **R1**, ■, ●, ●, ■, ■, ■, **R1**.
Day Smith: **R1**, ●, ←, ←, ■, →, →, **R1**.
Joe Kowalski: **R1**, ↑, ✖, ▲, ↓, **R1**.
Kevin Robinson: **R1**, ✖, ▲, ↓, ↑, **R1**.
Mat Hoffman: **R1**, ←, ●, ←, ●, ←, **R1**.
Mike Escamilla: **R1**, ●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, **R1**.
Nate Wessel: **R1**, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, **R1**.

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN (PS2)

• Seleccionar nivel:
En el menú principal pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ■, ▲, ●.
• Modo Dios:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**.



• Todas las armas:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
• Cámara lenta:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, ↑, **L2**.



• Salud al completo:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
• Modo Puñetazos:
Para liarte a puñetazos con tus enemigos en lugar de usar tus armas, pulsa durante el juego:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
• Eliminar la gravedad:
Durante el juego pulsa la siguiente combinación:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, **L2**, **L2**.
• Carga letal:
Durante el juego pulsa la siguiente combinación:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, **R1**, **R1**.
• Modo Bomba:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, ↑, **L1**.
• Megaforce:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, **R2**, **R2**
(si quieres quitar este efecto, tendrás que reiniciar el nivel).
• Pistola de clavos para clavar a la gente en las paredes:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, **L1**, **L1**.
• Completar misión:
Durante el juego pulsa:
R2, **L2**, ↑, ↓, ✖, **L3**, ●, ✖, ●, ✖.
Obtendrás el ránking Silent Assassin.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PS2)





Todos los trucos del juego se introducen mientras estás jugando, sin tener que dar a la pausa.

- **Gravedad baja:**
→, R2, ●, R1, L2, ↓, R1.
- **Multitud de armas:**
R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ↙, →, ↑.
- **Armadura:**
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Cambiar el tiempo:**
Normal:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.
Lluvioso:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
Niebla:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
Ventisca:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
Soleado:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
- **Más armas:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Tráfico más rápido:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Rellenar la salud:**
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Saltar con el coche:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
Para saltar con el coche, pulsa **L3** mientras conduces.
- **Suicidio:**
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
- **Disminuir el nivel de búsqueda en dos estrellas:**
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todos los coches explotan:**
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Peatones locos:**
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
Otra forma de activar este truco es pulsando: **↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R2, L2, L2.**
- **Jugar con personajes distintos (sólo en apariencia):**
Red Leather:
→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →.
Candy Suxxx:
●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2.
Hillary King:
R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2.
Ken Rosenberg:
→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1.
Lance Vance:
●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1.
Mercedes:
R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲.
Phil Cassady:
→, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●.
Ricardo Díaz:
L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.
Sonny Forelli:
●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖.
- **Aumentar el nivel de persecución en dos estrellas:**
R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Cámara lenta:**
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Acelerar los días y las noches:**
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Todos los coches son negros:**
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Todos los coches son rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Desbloquear coches secretos:**
Bloodring Banger:
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
Bloodring Banger Race Car:
↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
Carrito de golf: **●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.**
Hotring Race 1: **R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.**
Hotring Race 2: **R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.**
Fist Limo:
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
Tanque: **●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.**
Romero´s Hearse: **↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.**
Sabre Turbo: **→, L2, ↓, L2, L2,** X, **R1, L1, ●, ←.**
Camión de la basura: **●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.**

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmania.trucos@hobbypress.es.

Apagando fuegos en Spider-Man 2: Enter Electro

Hola playmaníacos, estoy atascado en el juego *Spider-Man 2*. En el segundo nivel, se incendia una tienda y no sé cómo apagar el fuego. ¡¡Ayudadme!! Confío en vosotros.

✉ Adrián Martínez (Vigo)

Ocúpate en primer lugar de los dos enemigos y, rápidamente, lanza un tirón de telaraña contra la boca de riego que está situada frente al local ardiendo para apagarlo.

La política de Versalles

Hola, tengo un problema en el juego *Versalles*. Estoy en el laberinto y lo único que he hecho ha sido darle la medicina al Príncipe. He cogido la herramienta, he encontrado la cuarta llave y las he puesto todas, me sale un panel con letras y ya no sé qué es lo que tengo que hacer. ¿Me echáis una mano? Gracias.

✉ Francisco M. (Málaga)

Tienes que mover las letras para formar una frase en concreto. Dicha frase, la has debido ir aprendiendo tras leer todos los rótulos de las 15 fuentes que has visitado y el memorándum. Dejando un espacio en blanco (que también hay que mover) entre cada palabra, y sabiendo que la última línea no tiene ninguna utilidad, tienes que ir colocando letras para formar la frase: "No es poder de reyes el alcanzar la perfección".

Mala suerte en Extermination

Hola a todos. Me llamo José María y me gustaría que me ayudarais un poco con el juego *Extermination*. Quisiera conseguir trucos para vidas infinitas, munición o algo así.
Gracias y felicidades por la revista, es la caña.

José María Iglesias (Barcelona)

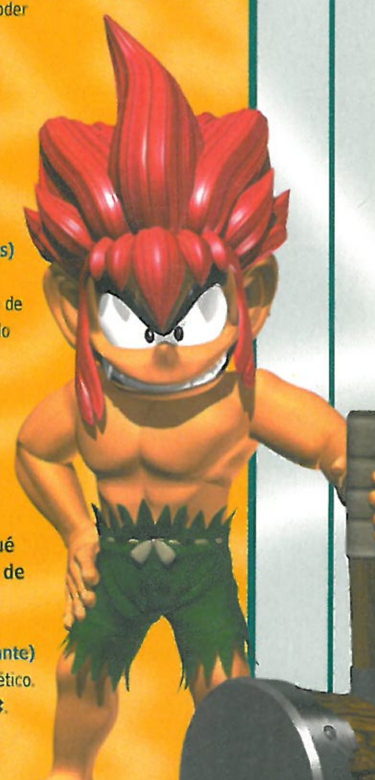
Pues lo sentimos mucho, pero no existe ningún truco para poder superar este juego, así que ya sabes, ¡¡a ponerte las pilas!!

De pesca en Tombi 2

¡Hola, amigos de PlayManía! Desde hace tiempo estoy atascado en *Tombi 2*, porque tengo que encontrar el anzuelo dorado del pescador de la cascada de los cielos y no sé dónde está. ¿Me podéis ayudar en la búsqueda? Gracias.

✉ Jairo Llorente (Cáceres)

Si colocas hacia arriba todos los extremos rojos de las balanzas, en la caseta donde te espera Win, el caudal del río de enfrente de la cascada se cortará. En su lecho está el anzuelo dorado que estás buscando.



Abriendo tumbas en Shadow Hearts

Hola amigos, tengo el juego *Shadow Hearts* y tengo un problema de los gordos. Me encuentro atascado en el castillo azul (Blue Castle), no sé qué hacer, creo que hay que encender unas antorchas de las tumbas, pero no sé en qué orden. Ayudadme. Gracias.

✉ José Vergara (Alicante)

Para abrir los ataúdes, tienes que activarlos por orden alfabético. En primer lugar, colócate delante de cada ataúd y presiona ✖. Este es el orden que debes seguir poder para abrir todos los ataúdes: Abel, Edgar, Frank, Helen, Leon, Maria, Robin y Steven. ¿A que no era tan difícil?

THE THING (PS2)



• **Tráiler oculto:**
Si esperas un minuto sin pulsar ningún botón en el menú principal, verás un trailer oculto emitido en la televisión americana sobre este espeluznante juego.
• **"Persuadir" a una persona:**
Cuando la confianza de alguno de tus compañeros esté en naranja, no harán nada por ti.
Para remediar esto, ponte en el modo en primera persona y apunta con tu arma a la cabeza de esa persona durante tres segundos. Aunque no se fíe de ti, ahora te ayudará.



Rubén Alcántara: **R1, ←, →, ←, →, ←, →, R1.**
Rick Thorne: **R1, L1, →, R1, ←, R1.**
Seth Kimbrough: **R1, ↑, ↑, ●, ●, ●, R1.**
Simon Tabron: **R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1.**
• **Desbloquear corredores:**
En la pantalla "Press Start", pulsa:
Day Smith: ▲, ↑, ↓, ↑, ↓, ■.
Vanessa: ▲, ↓, ←, ←, ↓, ■.
Big Foot: ▲, →, ↑, →, ↑, ■.
The Mime: ▲, ←, →, ←, →, ←.
Volcano: ▲, ↑, ↑, ✖, ↑, ↑, ✖.

NBA Live 2003 (PS2)

• **Desbloquear personajes ocultos:**
A la hora de crear un jugador nuevo, pon el nombre que quieras y, en el apellido, incluye cualquiera de estos códigos para desbloquear a estos otros jugadores, que estarán disponibles en la opción "Free Agent Pool":
Busta Rhymes: **FLIPMODE.**
DJ Clue: **MIXTAPES.**
Ghetto Fabulous: **GHETTOFAB.**
Hot Karl: **CALIFORNIA.**
Just Blaze: **GOODBEATS.**

Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)

• **Desbloquear el BMW Z8:**
En el menú principal, pulsa la siguiente combinación que te indicamos:
■, →, ■, →, **R2**, ▲, **R2**, ▲.
• **Desbloquear los Ferrari:**
En el menú principal, pulsa cualquiera de las siguientes combinaciones:
F50: **L1**, ▲, **L1**, ▲, →, **L2**, →, **L2.**
F550: **L1**, ■, **L1**, ■, →, **R1**, →, **R1.**
• **Desbloquear el HSV Coupe GTS:**
En el menú principal, pulsa la siguiente combinación que te damos:
L1, L2, L1, L2, R1, ▲, **R1**, ▲.
• **Desbloquear el McLaren F1 LM:**
En el menú principal, pulsa la siguiente combinación que te indicamos:
■, **L1**, ■, **L1**, ▲, →, ▲, →.

• **Desbloquear el Porsche Carrera GT:**
En el menú principal, pulsa:
←, →, ←, →, **R1, R2, R1, R2.**

Red Faction II (PS2)

En la pantalla de trucos, introduce cualquiera de estos códigos, en función del truco que quieras activar.
• **Balas silenciosas:**
●, ●, ●, ●, ▲, ✖, ●, ●.
• **Explosiones silenciosas:**
▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.
• **Lluvia de fuego:**
■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■.
• **Salud más grande de lo normal:**
✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●.
• **La muerte camina:**
✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖.
• **Munición infinita:**
■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲.
• **Granadas infinitas:**
●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●.
• **Versión del director:**
■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ●.
• **Balas rápidas:**
●, ■, ●, ■, ✖, ✖, ▲, ▲.
• **Seleccionar nivel:**
●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖.
• **Muertes graciosas:**
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.
• **Desbloquear todos los trucos:**
Para desbloquear todos los trucos mencionados anteriormente, introduce este código en la pantalla de trucos:
■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖.



Superman: Shadow of Apokolips (PS2)

• **Salud infinita y superpoderes:**
Introduce SMALLVILLE en la pantalla de trucos.
• **Desbloquear todas las películas:**
Introduce LANA LANG en la pantalla de trucos.
• **Biografías de los personajes:**
Introduce LARA en la pantalla de trucos.
• **Desbloquear el modo Hard:**
Introduce JOR EL en la pantalla de trucos.
• **Modo experto:**
Introduce BIZARRO en la pantalla de trucos.
• **Efecto curioso:**
Introduce MXYZPTLK en la pantalla de trucos.

Tekken 4 (PS2)

• **Jugar como Eddie Gordo:**
Supera el modo Historia con Christie, selecciónala de nuevo con el ● apretado y jugarás con su maestro Eddie.
• **Jugar como Miharu:**
Supera el modo Historia con Xiaoyu, selecciónala de nuevo con el ● apretado y jugarás con su compañera de colegio Miharu.
• **Jugar como Panda:**
Elige a Kuma con el ● o el ▲ pulsado para pelear con este gigantesco oso panda.
• **Jugar como Violet:**
Selecciona a Lee con el ● pulsado y jugarás con su alter-ego Violet.
• **Desbloquear el escenario del Dojo:**
Supera los cuatro niveles del Tekken Force.
• **Desbloquear el modo Teatro:**
Supera el modo Historia con cualquier personaje.

Turok Ev. (PS2)

Introduce como código cualquiera de estas palabras:
• **Invencible:** EMERPUS
• **Munición infinita:** MADMAN
• **Todas las armas:** TEXAS
• **Seleccionar nivel:** SELLOUT
• **Invisible:** SLLEWGH
• **Modo Demo:** HUNTER

V-Rally 3 (PS2)

• **Desbloquearlo todo:**
Después del vídeo de introducción, pulsa la siguiente combinación:
L1, R1, L2, R2, Select, Select, ■.

WRC (PS2)

Introduce estos códigos en el menú "Codes", que está en el menú "Extra":
• **Mejor aceleración y máxima velocidad pata tus coches:** EVOPOWER
• **Nueva voz para el copiloto:** HELIUMAID
• **Coches sin chasis:** THATSSTUPID
• **Coches voladores en las repeticiones de las carreras:** FLOATYLIGHT
• **Cámara cenital:** DOWNBELOW
• **Cámaras invertidas:** ONTHECEILING
• **Como bajo el agua:** WIBBLYWOBBLY
• **Gráficos sicodélicos:** IMGOINGCRAZY
• **Desbloquear todas las pistas bonus ocultas:** GIMMEBONUS / OPENSESAME
• **Códigos del Desafío WRC:**
L5020K: Monte Carlo.
PHY8ZP: Portugal.
745MJJ: Suecia.
YJFTRS: Gran Bretaña.

TIMESPLITTERS 2 (PS2)





• **Desbloquear personajes de cartón en los escenarios:**
Supera el juego en la dificultad Fácil para tener disponibles a estos personajes tan curiosos.
• **Desbloquear personajes en el modo Arcade:**
Consigue una medalla de Oro en "Adiós Amigos" (en modo Arcade), para desbloquear a los personajes Héctor Babasco y lean Molly.
• **Desbloquear personajes en el modo Historia:**
Por cada nivel que superes, desbloquearás a los personajes que hayan aparecido en él:
2280 De vuelta al Planeta X: Ozor Mox.
2019 NeoTokio: Sadako.
1853 Wild West: El Coronel.
1972 Atom Smasher: Khallos.
1920 Ruinas Aztecas: Gólem de piedra.
• **Cabezas que giran:**
Supera el reto "Pane in the Neck" al menos con medalla de Plata para conseguir este truco.
• **Desbloquear nivel Streets del modo Arcade:**
Supera el juego en modo Historia una vez en modo Fácil para desbloquear este nuevo escenario.

Falta de habilidad en Tony Hawk´s 3

¡Hola, amigos de PlayManía! El motivo de esta carta es el siguiente: estoy desesperado con *Tony Hawk 3* para PSOne. No consigo hacer un "Noseobluntslide" sobre el cartel del aeropuerto y no consigo avanzar. ¿Podéis indicarme cómo hacerlo o decirme cómo sacar la opción de los trucos? Seguid así.

✉ Jordi Lorenzo (Barcelona)

El cómo hacerlo es más cosa de habilidad del jugador que otra cosa, así que por si acaso, te indicamos algunos trucos que te pueden venir bien. Toma buena nota.

- Especial siempre al 100%: Pulsa y mantén L1 y pulsa:
▲, →, ↑, ■, ▲, →, ↑, ■, ▲.
- Balance perfecto: Pausa el juego, pulsa y mantén L1 y pulsa la siguiente combinación:
↑, ↓, ↑, ↑, ▲, ✖, ▲, ▲.
- Superar fácilmente cualquier reto: Pulsa Start, pulsa y mantén L1 y pulsa:
■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, →.
- Puntos extra: Pausa el juego pulsando Start. Pulsa y mantén L1 y pulsa:
■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, → para acabar con 100.000 puntos.

Los ordenadores de Resident Evil

Hola playmaníacos, me gustaría que me solucionarais la siguiente duda. Tengo una PSOne y el juego *Resident Evil*. Estoy en el laboratorio de Umbrella y he entrado en una sala en la que un ordenador me pide una contraseña. He mirado un documento que he cogido del laboratorio, pero cómo el juego está en inglés, no he podido entender la clave. ¿Me podéis dar la solución? Muchas gracias.

✉ José Martí (Valencia)

Para acceder al ordenador, tienes que introducir como "login" la palabra JOHN y como "password" ADA. Trasteando en él, tendrás que introducir otro "password" que es MOLE. Mucha suerte y cuidado con las criaturas de la mansión.

Estrellas de Honor para Medal of Honor Frontline

Estoy atascado en el capítulo 3: Aguja en un pajar, en la misión 7, Aterrizaje forzoso. No consigo hacerme con la estrella de oro, haga lo que haga siempre me dan la de bronce. ¿Podéis ayudarme?

✉ Gabriel Ramos (Barcelona)

Conseguir una estrella de oro es muy difícil, ya que tienes que superar la misión en curso en poco tiempo, afinando mucho la puntería; superar todos los objetivos a la primera y evitar que te alcancen muchas veces. Si te cuesta tanto, prueba a introducir la palabra "Monkey" en la sección de trucos, que sirve para conseguir la estrella de oro en la misión en la que estés jugando.

Telarañas en Shadowman 2

No sé cómo pasar la tela de araña para conseguir los 10 cráneos de pájaro. Gracias.

✉ Miguel Ángel Romero (Cádiz)

Localiza unos barriles que se encuentran en el lugar y dispárales a una distancia segura con el rifle de francotirador. Se abrirá un nuevo camino por el que podrás continuar tu búsqueda.



TimeSplitters 2

Los Cristales Temporales de distintas épocas de la Historia de la Humanidad han sido robados, de modo que se hace necesario reclutar a algunos mercenarios para solucionarlo. ¿Te apuntas? ¡Lo sabíamos! A cambio de tu valor verás mundo, conocerás gente y recibirás una rica educación armamentística...

Primer viaje: SIBERIA, 1990

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Desactiva la antena de comunicaciones. 2. Investiga el túnel secreto. 3. Restaura la corriente en toda la planta. 4. Recupera el Cristal Temporal. 5. Destruye el Contenedor Bio-Hazzard que hay en el túnel secreto. 6. Accede a la azotea de la planta. 7. Elimina el helicóptero. 8. Escapa a través del Portal Temporal.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

9. Quema los archivos de todos los armarios. 10. No permitas que ningún mutante sobreviva.

Recoge la **Pistola** y el **Rifle de Francotirador**. Desde donde estás podrás disparar a la cámara que hay en el edificio de la antena (dispara a la lucecita directamente para gastar una sola bala si afinas la puntería) y, de paso, finiquita a los guardias que veas. **En esta zona hay cinco guardias y tres cámaras en total**. Cuando hayas asegurado todo el área, sube al edificio de la antena. En el piso superior encontrarás un **interruptor** que abrirá la compuerta del edificio contiguo. Avanza por las pasarelas que hay sobre los tejados hasta la caseta con un agujero en el techo y cuélate por ahí para acceder a su interior. Allí hallarás tus primeras **Minas**, y podrás utilizarlas para **destruir la antena** subiéndote de nuevo a los tejados. **(OBJETIVO 1 CUMPLIDO)**.

También con las minas podrás **quemar los archivos** de los dos armarios que hay en las casetas de esta zona. Para hacerlo, primero tendrás que abrir el cajón del armario y después colocar la mina o no se quemarán.

Una vez que la antena esté fuera de órbita y te hayas cargado los archivos, continúa por el túnel del fondo, pasando por la puerta que has abierto antes en un piso superior. Comprueba si funciona el ascensor. Verás que está desactivado y **se añadirá un Objetivo a tu lista**. Sube las escaleras y cárgate a los tres soldados y la cámara de vigilancia con los que te toparás. Llegarás a un corredor con varios guardias y habitaciones a la izquierda. Cárgate a los primeros y entra en las segundas para **cerrar las válvulas** y eliminar el gas que bloquea la salida. Baja las escaleras de más allá para salir del edificio (te encontrarás con otros cuatro malos).

De nuevo en el exterior, estarás bastante desprotegido. Ten cuidado con el francotirador de la izquierda y las cámaras que rodean el edificio de la derecha. Entra en él y avanza por el único camino posible. No habrá muchos guardias. En una estantería de los armarios de la primera habitación, nada más entrar, encontrarás un **juego para tu ordenador portátil**. En la planta inferior verás una sala a la derecha con un **armario de archivos** que quemar (el tercero). Y un poco más adelante encontrarás los dos últimos armarios. Baja las escaleras hasta el **checkpoint** y... respira. **(OBJETIVO 9 CUMPLIDO)**.

En la sala siguiente, baja con cuidado. Habrá varios guardias y al intentar subir a la sala de control un par de ametralladoras en el techo (frente a las ventanas) te dispararán. Puedes eliminarlas desde la pasarela exterior sin riesgo. Dentro de la sala de control, acciona el **interruptor** para abrir la entrada al **túnel secreto**.

Avanza por el túnel y entra en la **compuerta "2"** (si juegas en nivel de dificultad Fácil, olvida esta parte del nivel). Ve a la sala de la izquierda y usa los **interruptores** para abrir las puertas del habitáculo contiguo. **Usa la teleametralladora** para eliminar al soldado de su interior. Continúa por allí hasta el final, acabando con el guardia, y recoge el **Disco**. La alarma se activará y el lugar se llenará de zombis. Elimínalos disparándoles siempre a la cabeza y vuelve a la sala de control desde donde abriste el túnel secreto. Usa el Disco en la computadora **(OBJETIVO 3 CUMPLIDO)**.

Ahora, regresa al túnel y avanza hasta el final. Habrán despertado muchos zombis. El **Cristal Temporal** está en el suelo, en la zona derecha. Cógelo. **(OBJETIVOS 2 y 4 CUMPLIDOS)**.

Al final del túnel verás el **Contenedor Bio-Hazzard**. Destrúyelo colocando sobre él tres minas magnéticas. El nivel terminará aquí si juegas en Fácil. **(OBJETIVO 5 CUMPLIDO)**. »



1



9



3



2



5

→ Antes de empezar los viajes

El modo Historia se compone de 10 niveles con tres niveles de dificultad cada uno. Cada nivel de dificultad marca unas pautas diferentes:

- **En el modo Fácil** hay menos objetivos que cumplir y menos enemigos, y además los escenarios en ocasiones son más pequeños, con menos zonas que recorrer. Te vendrá muy bien jugar primero en el nivel de dificultad Fácil de cada nivel para familiarizarte con el entorno y aprender a resolver algunos de los objetivos, pero en todo caso, de lo que se trata es de jugar cada misión en el nivel Normal o Difícil si quieres disfrutar de verdad con todo lo que el juego te puede ofrecer.

- **En el modo Normal** tendrás que cumplir todos los objetivos de cada misión y la cantidad de enemigos será considerable.

- **Pero el modo Difícil...**, bueno, hace justicia a su nombre. En él tendrás que cumplir todos los objetivos del nivel Normal, pero sin Chalecos Antibalas, con el doble de enemigos, más cámaras de vigilancia, más cámaras-ametralladora...

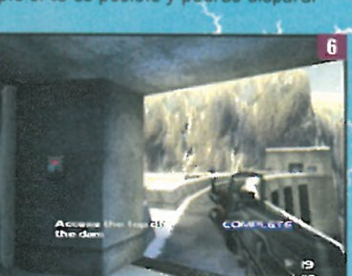
No obstante, como cada nivel en Fácil es una versión algo simplificada del nivel Normal; y cada uno en Difícil es lo mismo que en Normal, pero con más malos y menos vida, nosotros te ilustraremos sobre cómo y dónde está todo en el nivel Normal, ítems, enemigos, puzzles, ¿de acuerdo? Si decides jugar en Difícil, no te sorprendas por toparte con algún que otro enemigo o cámara de vigilancia de los que no te hablemos aquí. ¿Listo? Pues vamos allá.

» Sal del túnel y desanda todo el camino hasta el segundo edificio, el de los ascensores que no funcionaban. Ahora funcionarán porque los activaste en la sala de control con el Disco. Monta en uno, acabando con los zombis que te asalten, para llegar a la azotea. **(OBJETIVO 6 CUMPLIDO).**

De camino al ascensor deberías haber acabado con al menos 5 mutantes, pero si no lo haces tú, seguramente lo hagan los soldados de las Fuerzas Especiales que hay por ahí, ten cuidado con ellos. **(OBJETIVO 10 CUMPLIDO).**

Ya en la azotea, verás unas enormes ametralladoras estáticas en el lado izquierdo del puente. Un helicóptero entrará en escena y comenzará a dispararte. Elimina a los enemigos de a pie si te es posible y podrás disparar con estos cañones estáticos al helicóptero hasta lograr acabar con él, lo que te facilitará las cosas. Por cierto, tienes un tipo de disparo diferente en cada gatillo, por si quieres probar. **(OBJETIVO 7 CUMPLIDO).**

Hecho esto, se habrá abierto el **Portal Temporal** hacia la mitad del puente. Avanza un poco para verlo, en forma de pastilla cuadrada en el suelo. ¡Sólo tienes que alcanzarlo! Si los malos que no paran de salir te dejan llegar...


6


10


7

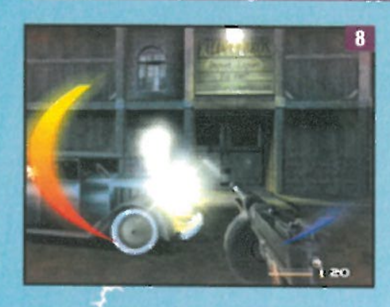
Segundo viaje: CHICAGO, 1932

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Rompe todos los barriles de whisky. 2. Arregla una cita con el informador. 3. Protege a Marco hasta su escondite. 4. Obtén la tarjeta del Club Nocturno. 5. Elimina a Big Tony. 6. Recupera el Cristal Temporal. 7. Escapa a través del Portal Temporal.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

8. Evita que el hermano de Tony escape. 9. Evita las bajas civiles.


8



9


2

3

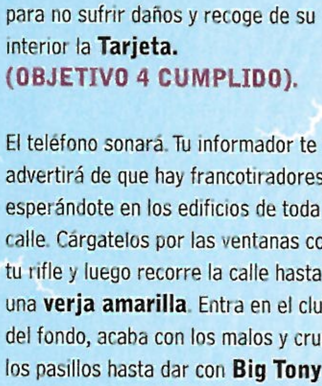
Colócate bien el traje y utiliza el Rifle para disparar a través de las ventanas a los malos de fuera. Después continúa por el edificio de enfrente, donde verás los dos primeros **barriles de whisky**. Tienes que disparar lo más abajo posible para vaciarlos del todo. Cuando salgas a la calle por la puerta del otro lado del edificio, dirígete al **teléfono que suena**. Recibirás una llamada. Avanza por la calle siguiente para ver un vídeo. Tendrás que disparar al coche que intenta huir, hasta que choque un poco más adelante. El lugar más seguro para acabar con el coche sin sufrir muchos daños es la esquina, parapetándote tras la farola. **(OBJETIVO 8 CUMPLIDO).**

Sigue y verás el pub "O, Leary's". A su derecha hay otro **barril de whisky** y un **Chaleco Antibalas**. Entra al pub y dispara a los atracadores lo más rápido posible para evitar bajas civiles. Esto te ayudará a cumplir el **OBJETIVO 9**, aunque de todos modos tendrás que evitar estas bajas durante todo el nivel. Continúa hasta el puesto de periódicos, junto al que verás a tu informador. **(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).**

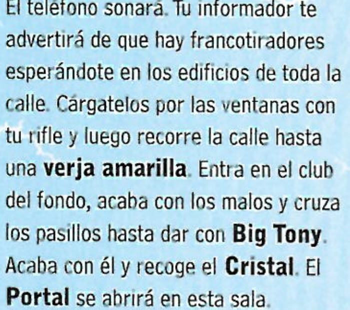
Escóltale hasta su casa y coge de la mesa la **carga de TNT**. (En nivel Fácil, cogerás la **Tarjeta del Club**). **(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).**

Entra en el edificio de enfrente. Estará abierta la puerta y en su interior te toparás con varios gángsters. Dispara al último **barril** para que tu pequeña aportación a la Ley Seca se cumpla. **(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).**

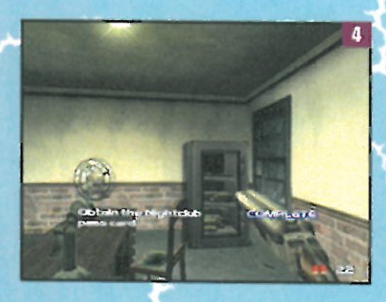
Sube por las escaleras a la habitación en la que hay una **caja fuerte** y coloca en ella la dinamita. Sepárate para no sufrir daños y recoge de su interior la **Tarjeta.** **(OBJETIVO 4 CUMPLIDO).**



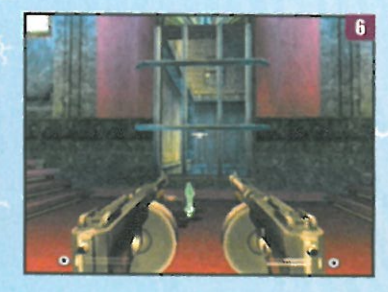
El teléfono sonará. Tu informador te advertirá de que hay francotiradores esperándote en los edificios de toda la calle. Cárgatelos por las ventanas con tu rifle y luego recorre la calle hasta una **verja amarilla**. Entra en el club del fondo, acaba con los malos y cruza los pasillos hasta dar con **Big Tony**. Acaba con él y recoge el **Cristal**. El **Portal** se abrirá en esta sala. **(OBJETIVOS 5 y 6 CUMPLIDOS).**



1


4


5


6



Tercer viaje: NOTRE DAME, 1895

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Rescata a las chicas. 2. Lucha contra el guardián del Portal. 3. Alcanza la azotea para escapar de Notre Dame. 4. Recupera el Cristal Temporal. 5. Escapa a través del Portal Temporal. 6. Elimina a Jack de la Morte.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

7. Ayuda al Jorobado a escapar con la chica.

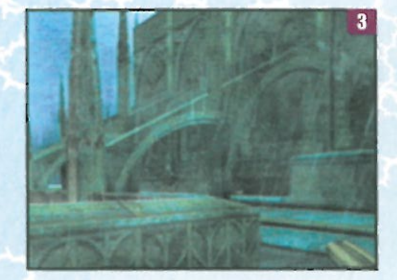

4


1


7


2

Sabemos que el traje es ridículo, pero, ¿qué quieres?... Avanza por las cloacas hasta ver un agujero en la pared y un camino a la izquierda. Acciona la **palanca** que hay al final del camino y continúa por el agujero. La segunda verja se abre con la **palanca** de la izquierda, claro. Llegarás al sótano de Notre Dame, donde unas **señoritas**, ligeritas de ropa, están encadenadas a las paredes. Su número dependerá del nivel de dificultad en el que juegues. Libéralas cuando hayas asegurado la zona de zombis, porque si alguno muerde a una chica el objetivo se echará a perder y tendrás que volver empezar. Sube después al primer piso y acaba con los malos que hay cerca de los bancos. Coge el **Cristal Temporal**, que está sobre el altar de la izquierda. **(OBJETIVO 4 CUMPLIDO).**


3


6

Entra por la única puerta abierta, en el extremo opuesto al Cristal Temporal, y sube las escaleras. Una vez arriba, tira de una de las cuerdas para liberar a la **última chica**, que cuelga del techo en la zona anterior. Baja y ve hasta ella. **(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).**

El Jorobado vendrá y te ayudará a acabar con todos los zombis que comenzarán a venir. De nuevo, cuida de la chica o se acabará el juego. Cuando todos los malos estén muertos, el Jorobado y su novia se irán por el lugar por donde tú viniste. **(OBJETIVO 7 CUMPLIDO).**

Entra por la otra puerta, en la zona opuesta a por donde se han ido tus amiguetes. Sube la escalera de caracol hasta arriba y acaba con el enorme **guardián** y la infinidad de zombis que te acecharán en toda la terraza (estos no aparecen en el nivel de dificultad Fácil). El guardián te disparará rayos y fuego, de modo que no pares de correr mientras le disparas. **(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).**

Sal por la puerta de enfrente para alcanzar la azotea y avanza hasta el final matando a todos los malos. **(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).**

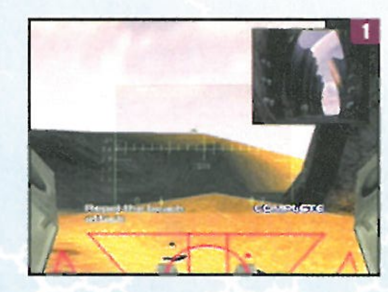
Al final encontrarás a **Jack**. Le diferenciarás porque es el único malo que no se muere con unos cuantos tiros y que, además, tiene barra de vida. Acaba con él y sal por el portal **(OBJETIVOS 5 Y 6 CUMPLIDOS).**

Cuarto viaje: DE VUELTA AL PLANETA X, 2280

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Repele el ataque en la playa. 2. Localiza el OVNI estrellado. 3. Elimina los cañones de autodefensa para entrar en el OVNI. 4. Encuentra la base alienígena. 5. Evita que los OVNIs enemigos huyan. 6. Recupera el Cristal Temporal. 7. Escapa a través del Portal Temporal.

Comienza cogiendo el arma que hay delante de ti y corre al agujero de la izquierda. Recorre el túnel hasta el final para ver otro agujero en el suelo. Déjate caer por él (te toparás con unos cuantos alienígenas, pero no demasiado peligrosos). Al salir al exterior verás un par de **ametralladoras estáticas** a la izquierda y, un poco más allá, un camino. Avanza hacia la playa para que se active el siguiente objetivo. Luego apodérate de una ametralladora y acaba con los enemigos antes de seguir por el camino que se habrá abierto. **(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).**


1

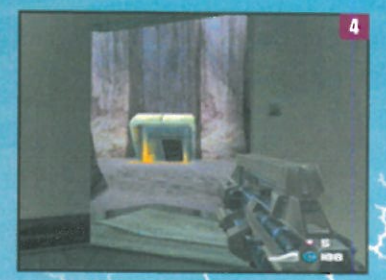
Sigue el único camino posible hasta una zona abierta, donde verás el OVNI. **(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).**


2

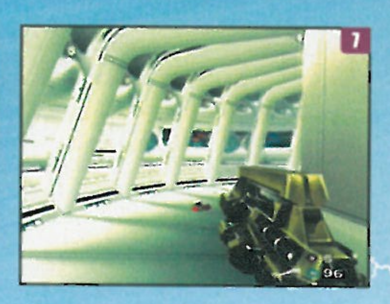
Avanza un poco, cárgate a todos los malos y dispara a los cañones de la nave. **(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).** »


3









» Para entrar en el OVNI, colócate debajo de la **luz rosa**. Avanza en el interior de la nave y encuentra los **controles de las cámaras** exteriores (puedes pasar al pasillo de alrededor por la entrada más ancha). Observa la imagen de cada cámara para dar con la nave alienígena. Sal por el agujero que hay en una de las paredes para llegar al **checkpoint** (en el nivel de dificultad Fácil, encontrarás aquí el **Cristal Temporal y el Portal**, acabará el nivel).

Desciende por el túnel (si vas hacia arriba encontrarás un **Chaleco**) hasta salir a una zona abierta. La entrada a la base está a la derecha, al final de otro túnel en la pared de roca. De momento, quédate en la entrada y observa. Al parecer, los alienígenas locales se están enfrentando a los visitantes, por lo que lo mejor es que te limites a esperar a que se maten los unos a los otros. Preocúpate sólo de tu pellejo, cuando alguno de ellos venga a por ti, ¿de acuerdo?

Cuando la batalla entre alienígenas de rojo y de verde haya terminado, finiquita a los supervivientes que queden, avanza un poco y sigue por el túnel de la derecha, que está algo escondido. Atraviesa tres puentes de piedra, matando a los malos e ignorando los mosquitos (si pasas de largo rápidamente, apenas te harán daño). Ignora por ahora el ascensor de la izquierda y continúa por el túnel de más allá. Te encontrarás en la parte alta del primer área. Continúa hasta la **compuerta marrón**. Verás un pasillo con un ascensor inactivo y dos salas a la derecha, con **ametralladoras estáticas**. Utiliza cualquiera de ellas para **disparar a los OVNIs** que intentan escapar. Después de cargarte unos cuantos tendrás premio.
(OBJETIVO 5 CUMPLIDO).

El ascensor se pondrá en marcha y te llevará hasta la base de los OVNIs.
(OBJETIVO 4 CUMPLIDO).

Ya en la base, recorre el largo pasillo hasta la sala con el OVNI que viste con la ayuda de una de las cámaras de vigilancia. Métete en la luz rosa para teletransportarte al interior. Busca el **Cristal Temporal** por ahí, acabando con los malos que irán apareciendo
(OBJETIVO 6 CUMPLIDO).

Sal cuando el portal se estabilice cerca del centro de la nave.
(OBJETIVO 7 CUMPLIDO).

Quinto viaje: NEOTOKIO, 2019

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Sigue al hacker hasta el centro de investigación secreto. 2. Obtén la contraseña del hacker. 3. Obtén evidencias sobre los TimeSplitters en el centro de investigación. 4. Descarga las evidencias en el servidor de la policía. 5. Recupera el Cristal. 6. Desactiva el robot TimeSplitter. 7. Escapa a través del Portal.

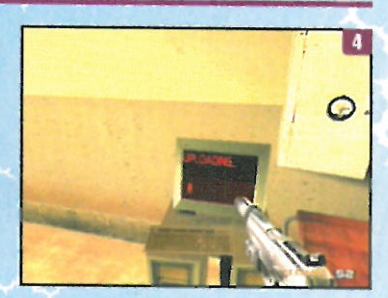
OBJETIVOS SECUNDARIOS

8. Minimiza las bajas civiles.









El hacker al que debes seguir es la **chica** que aparece delante de ti, el **punto rojo en tu radar**. **Los puntos verdes son civiles**, no te los cargues. Tu objetivo es seguirla a distancia para que no te vea, sin adelantarla jamás. Encontrarás **armas y munición** en el escaparate de la tienda de armas del piso inferior, si bajas por la bifurcación de la izquierda antes de llegar a la escalera por la que baja la chica, pero aunque consigas armas, ¡no dispares! Síguela hasta el final, evitando las cámaras de vigilancia y las luces de los coches patrulla.

Cuando llegues al **escondite**, una vez que la muchacha baje las escaleras en el callejón y te cueles en la base con ella, colócate detrás de la chica y espera a que pase el individuo del gabinete de la izquierda. Cuando ambos estén lejos, cuélate deprisa antes de que la **barrera de rayos** se cierre.
(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).

Entra en el gabinete del que ha salido el guardia y usa las cámaras de vigilancia para ver cómo el hacker (la chica, vaya) introduce la contraseña.
(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).

Ve hasta allí. Se activará el **checkpoint** de este nivel. Introduce el código en la computadora, pulsando simplemente ✖ delante de ella. Sigue por la puerta de la escalera hasta la primera sala que veas y encontrarás un **Chaleco**, una **Cámara Digital**, un **ordenador** y, en las taquillas, un arma enorme y un nuevo **Videojuego** para tu computadora portátil. Selecciona la Cámara Digital y entra por la puerta de la izquierda al salir. Tendrás que tomar una foto del interior de la sala acristalada desde la primera ventana (de esa especie de engendro que se ve más allá) y otra de los **planos morados** que hay en la sala de la izquierda de estos ventanales.
(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).

Sal, regresa a la sala de las taquillas y activa el ordenador para descargar las fotografías al servidor de la policía.
(OBJETIVO 4 CUMPLIDO).

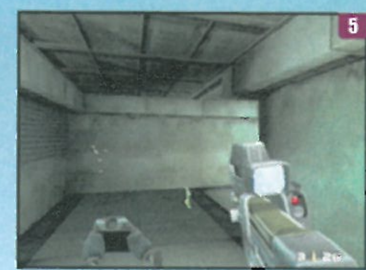
Vuelve a la sala acristalada y entra para alcanzar la **palanca** del fondo. Verás que el robot se ha "encendido" y dispara sin cesar. No intentes acabar con él. Atraviesa la sala en zig-zag,

evitando las descargas eléctricas que lanza, hasta la **palanca**, y desactívala. **(OBJETIVO 6 CUMPLIDO).**

Debes regresar a la calle, pero todo el recinto estará lleno de tiradores. Ya en la calle, dirígete a la zona del principio, donde estaban las armas. Habrá cientos de japoneses malos y de TimeSplitters, pero con paciencia y puntería lograrás sobrevivir. Allí encontrarás a un enemigo que tiene el **Cristal Temporal**. **(OBJETIVO 5 CUMPLIDO).**

Cógelo y sal cuando el **Portal** se estabilice al final de la calle.


6


5

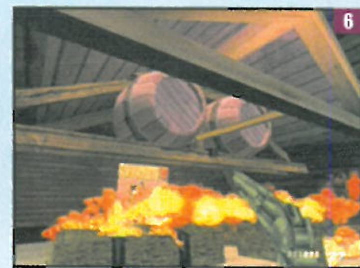
Sexto viaje: WILD WEST, 1853

OBJETIVOS PRINCIPALES
1. **Rescata a Ramona de la cárcel.** 2. **Elimina al Coronel.** 3. **Recupera el Cristal Temporal.** 4. **Escapa a través del Portal Temporal.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
5. **Destruye los pósters de busca y captura de Ramona.** 6. **Apaga el fuego y salva a la chica.**


1


5


6


2

Un par lugareños comenzarán a dispararte nada más entrar en el nivel. No debes de tener buena pinta... Cuando los elimines, recorre los tejados para librarte de los francotiradores antes de avanzar por la calle. También encontrarás **munición** en una de las habitaciones. Entra en la comisaría para buscar a **Ramona** y coge el **Barril de Pólvora** del baúl que hay cerca de las celdas. Sal y da la vuelta al edificio. Verás un **carromato con dinamita** en su interior. La idea es que empujes el carromato hasta la celda, viertas pólvora alrededor y después traces un sendero de pólvora hasta las cajas de madera que hay cerca, en una esquina. Entonces, dispara a estas cajas para hacerlas explotar, prender la pólvora y volar el carromato. La pared de la celda se hará pedazos y Ramona será libre. **(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).**

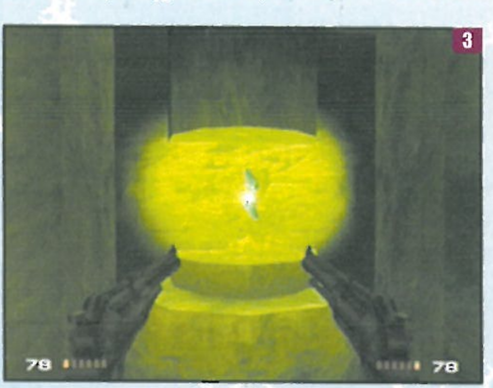
El ruido hará que de la puerta que hay frente a la comisaría salgan algunos vaqueros en tu busca. Acaba con ellos y pasa por esa puerta.
Un poco más adelante verás una **casa en llamas** a la derecha (en la cuadra de enfrente hay un **Chaleco**). Sube al piso de arriba y dispara a los barriles que hay sobre el fuego para apagarlo y salvar a la pobre muchacha asustada. **(OBJETIVO 5 CUMPLIDO).**

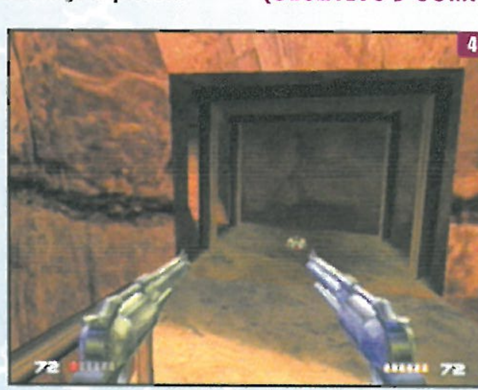
Después, continúa por la derecha hasta el **checkpoint**. Sigue avanzando para entrar en la mina. Coge la **pistola doble** y el último **póster de Ramona** de la casa de la derecha. **(OBJETIVO 6 CUMPLIDO).**

Entra en la mina, ignora la vagoneta (hay un **Chaleco** a la derecha) y ve por la izquierda hasta la cantera. El Cristal anda cerca. Antes de salir, oirás al **Coronel**. Y no estará solo... **(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).**

Ve a la caseta del fondo y tira de la **palanca** para cambiar la posición de las vías. Vuelve y empuja la **vagoneta** del túnel (en la caseta de abajo hay **munición** y **vida**). La vagoneta abrirá el túnel del final de la vía. Allí está el **Cristal Temporal**. **(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).**

Sal por el Portal, abierto en la parte inferior de la cantera (en el interior de una caseta a la que se llega por las pasarelas). **(OBJETIVO 4 CUMPLIDO).**


3


4



Séptimo viaje: ATOM SMASHER, 1972

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Activa el reactor. 2. Desactiva las bombas (5). 3. Recupera el Cristal Temporal. 4. Elimina a Khallos. 5. Escapa a través del Portal Temporal.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

6. Minimiza las bajas de científicos (3).

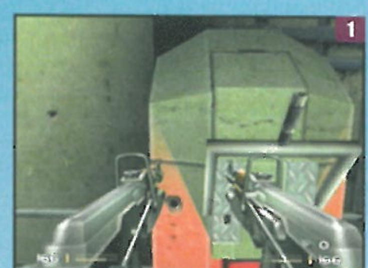
Sal por la puerta cuando el láser la abra, acércate a la computadora y al cuadro de mandos para desactivar las cámaras de vigilancia y acaba con los tres vigilantes con la ayuda de la teleametralladora. Limpio el pasillo, sal y ve todo recto en la bifurcación hasta dar con el primer **científico**. Acércate hasta que reaccione, **desactivando la bomba** de al lado. ¡Ya has acabado con una! Y habrás ganado tiempo.

Vuelve al corredor y ve por el camino que queda a tu derecha. Abre la puerta y recorre el pasillo acabando con los enemigos que encuentres. Al final, abre la compuerta siguiente. El **científico y la bomba** se encuentran al fondo, pero antes de desactivarla, elimina a todos los enemigos que intentarán acabar con el científico (vendrán por el túnel siguiente). Después, acércate al científico para que desactive la segunda bomba, cárgate la ametralladora del final del túnel y sigue por allí.

En la zona de las escaleras, coge el **Extintor** de la pared y cierra la **válvula** (también hay **Minas** debajo de la escalera). Sube las escaleras, acaba con un par de malos y apaga el fuego para que se abra la siguiente compuerta (si se te acaba el Extintor, había otro en la escalera). Recorre el


6


2


1

pasillo siguiente, repleto de enemigos y francotiradores, cogiendo el **Chaleco Antibalas** del primer contenedor, donde había un enemigo escondido. Más allá verás dos habitaciones rojas. Entra en la primera y **cierra la válvula**. Después, entra en la segunda y utiliza el control de mando: **activa el electroimán** y coge la **bomba** para tirarla al contenedor. Tercera fuera.

Continúa por el corredor hasta el fuego y apágalo con los **Extintores** que verás por el camino. En la siguiente sección, hay francotiradores, cuidado. Avanza hasta una zona amplia con contenedores esparcidos. En el de más a la izquierda hay un **Chaleco** y en el del fondo, **dos científicos**. Acércate a ellos para que desactiven la **cuarta bomba** y continúa por la compuerta grande pulsando el **interruptor** de la izquierda. Si has tenido cuidado con los científicos estarás muy cerca de cumplir el **OBJETIVO 6**.


3


4

Verás que no puedes continuar por la derecha, porque el pasillo está lleno de rayos láser (si juegas en el nivel de dificultad Fácil, este pasillo estará abierto y no habrá más bombas). Ve por el pasillo de la izquierda hasta el final, sube la rampa y, arriba del todo, verás la **quinta bomba**. El científico está un poco más adelante, así que dile que la desactive también.
(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).

Más tranquilo, sigue por la pasarela hasta los tubos. Acaba con los enemigos que hay al otro lado y pasa por la tubería de más a la izquierda, esquivando el gas hasta que alcances la puerta. Recorre el corredor siguiente, alcanza la sala de control y desactiva los rayos láser del pasillo que viste antes. Puedes salir por la puerta junto al control para ahorrar tiempo. Avanza por el corredor de los láseres desactivados hasta el final, donde verás los **tres interruptores** que activarán el reactor. Pero en cuanto llegues, aparecerá el famoso **Khallos** con el **Cristal Temporal** y algunos TimeSplitters... Acaba con todos ellos y activa el interruptor. El Portal Temporal está en esta misma zona.
(OBJETIVOS 1, 3 y 4 CUMPLIDOS).

Octavo viaje: AZTEC RUINS, 1920

OBJETIVOS PRINCIPALES

1. Encuentra el templo perdido. 2. Recupera el Cristal Temporal. 3. Defiéndete de los Golems. 4. Escapa a través del Portal Temporal.

Sigue al mono hasta una zona con ruinas. En general, los monos te indicarán el camino, así que no les dispares si no te están lanzando... ¿sandías explosivas?
En el área de las ruinas verás a más **monos** que se irán por la izquierda. Síguelos. Acaba con los indígenas y continúa por el camino que hay al fondo a la derecha. Aparecerá un **bigfoot** al que podrás derrotar con una flecha incendiaria. Para encender una flecha de tu Ballesta, acércala a uno de los altares con fuego que hay por ahí.

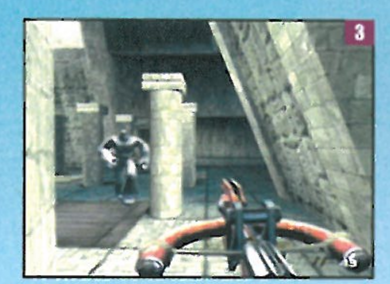
Verás una puerta cerrada enfrente. Recuérdala y sigue por el camino para entrar en la zona de la derecha, donde están las escaleras. Otro bigfoot, ya sabes cómo finiquitarlo. Sube y recorre todo el pasadizo hasta una zona con seis columnas y una abertura a otra zona con una puerta cerrada (debajo de la rampa hay un **Chaleco**, y encima de las columnas, monos que te lanzarán bombas). Si juegas en nivel Fácil, la puerta estará abierta.


1

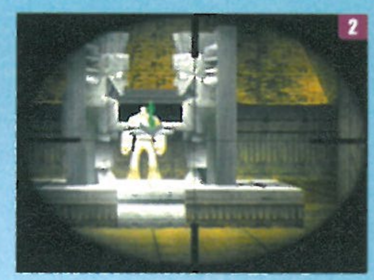
Si juegas en Normal o Difícil, la puerta estará cerrada y tendrás que **mover las columnas** (acercándote a ellas y pulsando ✖). La combinación correcta de los dibujos es sencilla: coloca todas las caras mirando al pasillo central. Dos de las columnas tienen repetido el dibujo de la "cara", de modo que, si no se abre, prueba con "la otra cara" de estas dos columnas, hasta que la puerta finalmente se abra.
Después de eso, presta atención a los indígenas que saldrán por la puerta que acabas de abrir. Recorre el nuevo túnel hasta llegar a un mecanismo que abrirá la primera puerta que vista cerrada. Vuelve allí e introdúcete por el agujero del suelo. Sal del túnel y llegarás a la entrada del templo perdido.
(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).

Entra en el templo y acaba con los monos del exterior y los indígenas. Verás el **Cristal** en el piso inferior y al intentar cogerlo, comenzará a bajar. Ve tras las escaleras y acciona la **palanca** para abrir una puerta secreta a la izquierda de donde estaba el Cristal. Después, baja las escaleras. Si juegas en Fácil, sólo tendrás que coger el Cristal en el piso inferior y derrotar a unos Gólems para completar el nivel.

En Normal o Difícil, al bajar se activará un nuevo objetivo (el tercero). Sólo derrotarás a los **Gólems** haciendo que caigan por las trampillas del suelo, abriéndolas con las baldosas levemente elevadas que tienen al lado. Tienes que pisar estas baldosas justo cuando un Gólem vaya a pasar por una trampilla.


3

Cuando derrotes a los cuatro Gólems de la zona, con sus respectivos monos de apoyo táctico, sal por una pequeña puerta en la otra parte del escenario. Al llegar al puente de tablas, la puerta se cerrará. Coge el **Rifle**. ¿Ves las **caras de piedra** que hay sobre las paredes y que te lanzan flechas? Pues dispáralas cuando se giren y tengan los ojos rojos. Cuando las destroces, se acercará la escalera del templo y saldrán algunos indígenas. Dales su merecido y entra.


2

Baja las escaleras con cuidado. Habrá muchos malos y una enorme **bola de piedra** te perseguirá escaleras abajo. Sigue por el único túnel a la derecha. Verás el **Cristal Temporal** al fondo y a más **Gólems**. Coge el **Lanzagranadas** de uno de los pasillos y acaba con ellos.
(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).

Recoge el **Cristal Temporal** y sal antes de que acudan los TimeSplitters.
(OBJETIVOS 2 y 4 CUMPLIDOS).

Noveno Viaje: ROBOT FACTORY, 2315

OBJETIVOS PRINCIPALES
1. **Accede al área de procesamiento.** 2. **Localiza y recoge la "ElectroTool".** 3. **Sobrecarga los nodos de energía con electricidad (4).** 4. **Encuentra el núcleo de la fábrica.** 5. **Acaba con la Máquina.** 6. **Recupera el Cristal Temporal.** 7. **Escapa a través del Portal Temporal.**

El nivel empieza movidito. Dispara a los androides que vendrán por la puerta de enfrente, con cuidado de no darte a ti mismo (los disparos de las armas rebotan en las paredes). En el corredor de fuera, elimina a más androides y entra por la puerta de la izquierda hasta el túnel del láser. Cuando no queden enemigos, atraviesa este túnel por la izquierda, pasando por donde unas cajas impiden que el láser te alcance. Llegarás a un **ordenador** que controla una cámara de vigilancia al otro lado de la barrera verde. Dispara con la **teleametralladora** a los interruptores de la barrera para desactivarla, coge el **Chaleco** del corredor cercano y crúzala. Busca el **interruptor** para mover un puente en la siguiente zona.
(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).

Vuelve al principio y sigue por la otra puerta. Llegarás a una sala con láseres rojos en medio, la **sala de procesamiento**. Acaba con los androides y sigue por la puerta del fondo a la derecha. Sube por la rampa. Los enemigos te sorprenderán tras cada puerta, así que ve preparado. Arriba, atraviesa el puente que acabas de mover para ir a otro lado de los láseres. El siguiente corredor tiene un camino bloqueado por rayos láser, pero más tarde se abrirá. Continúa hasta el piso inferior, donde verás el primer **nodo de energía**, un **Chaleco** detrás de la rampa y dos robots con Laserguns. Acaba con ellos y sal por cualquiera de las puertas. Verás el **ElectroTool** muy cerca.
(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).

Vuelve y cárgate con el ElectroTrool el primer nodo que has visto. Aparecerán muchos androides justo después. Acaba con ellos para que se abra el pasillo bloqueado de antes y sigue. Cruza la pasarela y coge el **ElectroTool** del fondo. Si juegas en Fácil, no tendrás que hacer esta parte: utiliza el **ordenador** izquierdo para acabar con algunas microcámaras. Recorre el camino con la microcámara hasta llegar a una sala con otro **nodo de energía** y acaba con su escudo disparando a las patas. Cuando sólo quede una pata, el nodo quedará descubierto y podrás destruirlo. Hazlo y abandona el control de la microcámara. Sigue por el pasillo hasta el **checkpoint**.
En el nivel de dificultad Fácil no habrá enemigos aquí. Si juegas en Normal o Difícil, utiliza la **teleametralladora** para disparar a los robots del pasillo atrayéndolos hasta ti personalmente (te acercas, vuelves a controlar la cámara, y les disparas con ella, repitiendo el procedimiento con cada uno).
Sal, elimina a los demás robots y androides, y sube por la rampa después de recoger el **Chaleco** de debajo. Arriba verás un ordenador a la izquierda y un **nodo** a la derecha. Activa el ordenador y destruye el nodo con la ElectroTool. Continúa hasta el siguiente ordenador y actívalo para mover el último **nodo** hasta el centro de la sala. Entonces, avanza por la rampa (si acabas antes con los robots grandes, mejor). Debes alcanzar un ordenador que está justo debajo del último ordenador que activaste. »



1



2


3


4

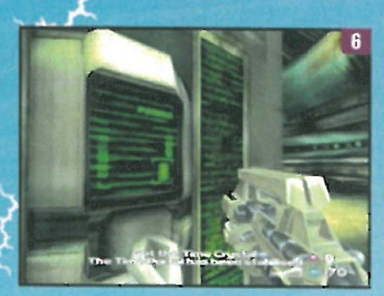
» Encontrarás dos **Chalecos** bajo las rampas de ambos lados de esta zona, además de algunas papeleras-robot-arañas muy molestas (para eliminarlas, dispárales siempre a los "ojos"). Cuando acciones el último ordenador, el **nodo** que pende del techo, el último, se autodestruirá.
(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).

Pero no te vayas, quédate ahí, porque viene a por ti todo un regimiento de robots y androides. El sitio más seguro es ese corredor, espérales y cárgatelos a medida que se dejen ver (si intentas salir de ahí, los misiles rastreadores de los robots de las pasarelas te dejarán frito). Cuando hayas acabado con todos los malos (tardarás una eternidad, pero



no te queda más remedio que hacerlo para continuar), la barrera de rayos láser que había en lo alto de la pasarela se abrirá y podrás continuar por allí hasta el corazón de la fábrica, donde está el **Cristal Temporal**.
(OBJETIVO 4 CUMPLIDO).

Como casi siempre, el Cristal está en manos del individuo más poderoso del nivel. En este caso, una **Máquina**



gigantesca y preciosa, pero sin el menor sentido del tacto. Métete en cualquiera de los dos huecos que hay a los lados de la entrada y, con la espalda contra la pared, dispara a la Máquina desde allí, librándote de los androides que te irán atacando alternativamente. Lo bueno de esos huecos es que evitarán en casi todos los casos que los brazos de la Máquina te alcancen. Una vez que te la hayas cargado, disparando



preferiblemente todos tus misiles rastreadores al "corazón" del gigantesco mecanismo, podrás subir por la rampa de la derecha
(OBJETIVO 5 CUMPLIDO).

Coge el **Cristal Temporal** arriba, que está tras la Máquina y date prisa en volver a bajar, porque el Portal aparecerá en el centro de la sala.
(OBJETIVOS 6 Y 7 CUMPLIDOS).

Décimo viaje: SPACE STATION, 2401

OBJETIVOS PRINCIPALES
1. **Activa la secuencia de autodestrucción de la estación.** 2. **Dispara a los TimeSplitters que intentan escapar.** 3. **Escapa de la estación espacial.**

Una vez recuperados todos los Cristales Temporales, la estación será atacada por unos TimeSplitters bastante enojados. Sal por la compuerta "1" y recorre todo el pasillo activando los **ordenadores** que verás en funcionamiento, un total de 3 para activar la secuencia de autodestrucción.
(OBJETIVO 1 CUMPLIDO).

Si quieres, antes puedes recorrer el segundo piso para encontrar dos **Chalecos Antibalas** y **Granadas**. En todo caso, lo siguiente será volver a entrar en la sala central y dejarte caer hasta la parte inferior para entrar por la compuerta en la que dice "Hangar". Sal por allí, monta en el ascensor y baja al hangar en el piso 4. Debes continuar por la izquierda, en dirección al hangar, pero antes visita la sala de la derecha. Dentro, acaba con los malos y recoge el **Chaleco**, la **munición** y un **traje de astronauta** de la estantería. Cuando llegues al final del pasillo, la sala tardará un poco en despresurizarse hasta abrir la compuerta exterior. Si no llevas traje, morirás al poco rato de salir. Ve hasta el final y ponte a los mandos de la **ametralladora estática**. Acaba con **20 naves** alienígenas y regresa al pasillo.
(OBJETIVO 2 CUMPLIDO).



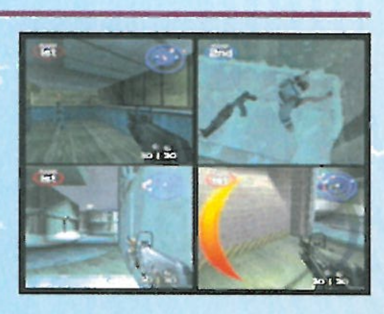




Prosigue por el primer corredor de la izquierda y ten cuidado con la ametralladora de la siguiente sala. Recoge el **Chaleco** y el **arma** de la estantería, y continúa por la izquierda. En la bifurcación, gira a la derecha en el siguiente pasillo. De nuevo te toparás con una ametralladora. Destrúyela y acciona el **interruptor** para subir el ascensor central, que te llevará a la salida... si no se te acaba el tiempo.
(OBJETIVO 3 CUMPLIDO).

Modo ARCADE y CHALLENGE

Como seguro que te quedarán ganas de continuar jugando después de terminarte todas las misiones, puedes continuar con algo más de 38 minijuegos con los que divertirte a solas o en compañía de uno, dos o tres amiguetes. Nuestros favoritos son los ambientados en Chicago, o el minijuego del mono infectado. ¡O chupar sangre de tus enemigos para sobrevivir! No, no, tirar ladrillos a los cristales es lo que más nos gusta...
En fin, que no hay manera de ponerse de acuerdo. A medida que superes retos, se irán abriendo otros nuevos junto a personajes secretos con los que también podrás jugar.
Y si todavía te queda tiempo libre, disfruta con el editor de mapas y despista a tus amiguetes jugando en tus propios escenarios. ¡Ah, y no te olvides de ver los anuncios de *Tomb Raider* y de *Hitman 2*! Feliz viaje...



COMMANDOS 2

TERCERA PARTE Y FINAL

No puedes abandonar ahora que estamos tan cerca de la victoria. No desesperes y busca en nuestra guía las indicaciones que te hacen falta para cumplir con éxito tu misión.



MISIÓN 7
EL GIGANTE DE HAIHONG

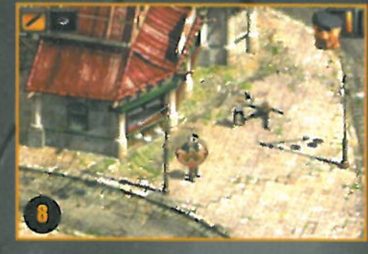


Objetivos:
Contacta con el Artificiero y el Ratero. Encuentra los explosivos. Destruye los tanques de combustible grandes. Destruye los tanques de combustible pequeños. Infíltrate en el portaaviones.

Objetivos secundarios: **Ninguno**

1. **Utiliza el señuelo** para atraer al soldado de la esquina de la **casa (A)**, elimínalo con el cuchillo y coge su **arma** y su **uniforme**.
2. **Ponte el uniforme** de soldado japonés, **entra en la casa (A)** y usa tu pistola para acabar con los dos soldados. En la caja hay **tabaco** y un **fragmento de foto (BONUS)**.
3. Vuelve a tu posición de inicio y **quítate el uniforme** japonés. Cuando el **soldado (3.2)** se aleje, utiliza el tabaco para atraer al **soldado (3.1)** y mátalo con el cuchillo. Vuelve a usar el tabaco desde la misma posición para atraer a (3.2) y acaba con él, ocultando el cuerpo.
4. Al soldado que patrulla entre los **edificios (A) y (B)** podemos pillarlo con facilidad por la espalda y utilizar el cuchillo o noquearlo y atarlo.
5. Entra en el **edificio (C)**. En la planta baja puedes eliminar al **soldado estático (5.1)** con el cuchillo cuando el **soldado (5.2)** no mire, atraer a (5.2) con el tabaco para golpearle o eliminarle, y utilizar de nuevo el cuchillo con **(5.3)**. En el piso superior podemos librarnos de los soldados de las dos salas con el fusil. En la segunda sala encontraremos **dos trozos de foto (BONUS)**, **granadas** y una **bomba de relojería**.
6. Ahora miramos por la puerta que da a la terraza y, cuando el guardia de fuera se pare en un lateral, salimos y le eliminamos con el cuchillo. **Dejamos el edificio (C)** por la misma puerta por la que entramos.
7. Reptamos hasta la posición de los niños que juegan cerca del **edificio (D)**, y nos colocamos protegidos de la visión del soldado de enfrente tras la esquina cercana. Desde aquí, **lanzamos el tabaco** hacia delante, eliminamos al soldado cuando acuda y ocultamos su cadáver tras la esquina.
8. Volvemos a usar tabaco y cuchillo con el soldado que vigila en la parte cerca del **edificio (D)**, dejamos su cuerpo en la esquina: arrastrándonos para no ser vistos, entramos por la puerta principal del edificio (D).
9. Hablamos con **el tendero**, que **nos dice que Natasha está en el burdel (E)**. Cogemos del armario que hay detrás de él otro **fragmento de foto (BONUS)**. En la habitación contigua hay cinco soldados a los que eliminamos con el fusil. Del armario recogemos la **ropa oriental de mujer** y el **rifle de francotirador**. En la habitación superior hay un solo soldado al que podemos eliminar fácilmente con el cuchillo, y recoger después del armario otro **fragmento de foto (BONUS)**.
10. Salimos y nos colocamos en la parte trasera del edificio. Siempre atentos a los movimientos del grupo de soldados que patrulla la zona, **podemos eliminar con el cuchillo al soldado en la parte trasera de (D) (10.1) y al soldado que hace guardia cerca del edificio (F) (10.2)**. Los cuerpos debemos dejarlos en la esquina del edificio (D).
11. **Entramos al edificio (F)** por la puerta trasera, y utilizamos el fusil para acabar sin piedad con todos los soldados. Espera un poco, pues es posible que entre algún soldado de fuera al que también hay que eliminar. Del armario recoge otro **fragmento de foto (BONUS)**, del baúl **granadas** y sal del edificio.
12. Podemos cruzar la calle hasta la **puerta del burdel (E)**, siempre teniendo en cuenta los movimientos de la patrulla, y que no nos vea el marino cercano.
13. Ya dentro del edificio, usamos el fusil para despejar la planta baja y recogemos un **trozo de fotografía (BONUS)** del armario. En el primer piso contactamos con **Natasha**, que desde este momento nos acompañará en la misión. La entregamos el vestido oriental, que se pone en el acto, y el fusil de francotirador.
14. **Con Natasha disfrazada todo será más fácil**. Además de poder moverse casi con total libertad entre los japoneses, podrá atraer su atención. La chica sale del edificio y se prepara para un paseíto por la zona. Primero entra en el **edificio (G)**. En la planta baja encontrará **botiquines** y **granadas**, y en la primera planta, entre otras cosas, un **trozo de foto (BONUS)**.









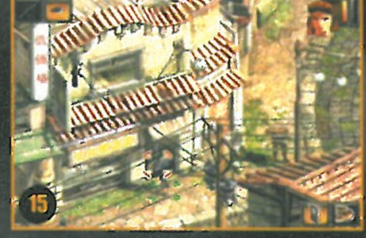




Leyenda:
A: Casa cerca de la cual comenzamos la misión. B: Pequeño templo. C: Edificio con 2 fragmentos de foto. D: Edificio del tendero. E: Burdel en el que se oculta Natasha. F: Edificio con un fragmento de foto. G: Edificio con un fragmento de foto. H: Edificio con dos fragmentos de foto. I: Edificio con un fragmento de foto. J: Pequeño almacén. K: Edificio del Ratero y el Artificiero. L: Camión para entrar en la base. M: Plaza de entrada a la base portuaria. N: Depósitos de combustible grandes. O: Edificio con fragmento de foto. P: Posición segura para aparcar el camión. Q: Polvorín con bombas con detonador. R: Depósitos de fuel pequeños. S: Cajas junto a las que aparcar. T: Grúa. U: Contenedor en el que refugiarse para acabar la misión.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
1 en la casa (A). 2 en el edificio (C). 2 en el edificio del tendero (D). 1 en el edificio F. 1 en el burdel (E). 1 en el edificio (G. 2) en el edificio (H. 1) en el edificio (I). 2 en el edificio en el que esperan el Ratero y el Artificiero (K).









15. En la **planta baja del edificio (H)** (al que se entra por la puerta que se ve en la imagen), hay otro **fragmento de foto (BONUS)**
16. En la primera planta **Natasha** debe tener cuidado, puesto que un soldado puede identificarla. Hay que eliminarlo con la pistola. Después debe recoger otro **fragmento de foto (BONUS)** y **encaminarse al edificio (I)**, en cuya planta baja hay un **segundo fragmento (BONUS)**.
17. Ahora **Natasha** distrae al marino de la puerta del **edificio (E)**. Tras pasar la patrulla y cuando los soldados de los balcones no miran, el **Boina Verde** sale del edificio (E), usa el cuchillo con el marino y oculta el cuerpo dentro del edificio.
18. Vigilando los movimientos de la patrulla, **Natasha distrae al soldado en la esquina del edificio (J) (18.1)**, el **Boina Verde** usa el cuchillo y deja el cuerpo en el lateral del edificio (J). **El trabajador a las puertas del edificio (K) (18.2)** (el que atiende al camión), verá el cuerpo y el Boina Verde usará el cuchillo.
19. Para despejar la entrada al **edificio (K) hay que usar el poder atractivo de Natasha y el cuchillo del Boina Verde**, primero con el **soldado** en el lateral del edificio (K) **(19.1)**, después, y sin que nos vea el **soldado del tejado (19.2)**, con el que está en el **frontal de (K) (19.3)**. Natasha y el Boina Verde subirán al tejado y se encargarán de (19.2).
20. Ahora el **Boina Verde** entra en el **edificio (K)** y utiliza el fusil para acabar con todos. **Contacta con el Artificiero y el Ratero**, que nos darán un **nuevo objetivo**: volar a la vez los depósitos de combustible de la base naval japonesa con bombas con detonador. Además, **nos recomiendan usar un camión para infiltrarnos en la base**. Antes de salir de (K), lo registramos bien y encontramos **dos trozos más de foto (BONUS)**. El **Ratero** se hace con unos cuantos **uniformes alemanes**, a los que luego dará uso, y con una **escala de cuerda**.
21. Los comandos se desplazan hasta el lateral del **grupo de edificios (G)**. **Natasha se adelanta y entra en el camión (L)**. Lo coloca marcha atrás en el lateral de (G) y los tres comandos suben a la parte trasera.
22. Conducimos el camión, con cuidado de no atropellar a nadie, pasando por la **plaza (M)** y entrando en la base portuaria. Aparcamos entre la muralla y los **depósitos de fuel grandes (N)**. Natasha sube por la escalerilla al **edificio (O)**, donde hay un **último trozo de foto (BONUS)**. »










22

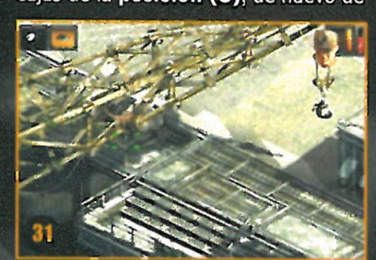


25


26


27

»23. Con **Natasha** de vuelta en el **camión**, vamos hasta la **posición (P)**. Natasha baja y **distrae al soldado de la puerta del edificio (Q)** más cercana a la muralla. El **Boina Verde** usa el cuchillo.
24. Dentro de (Q) el **Boina Verde** usa su fusil y despeja el panorama. El **Ratero** abre las **cajas** con sus ganzúas para coger al menos **dos bombas con detonador** que entregará al Artillero. **Natasha se pone al volante del camión** (ella debe entrar primero) y los demás montan en la parte trasera.
25. Nos dirigimos hasta los **depósitos grandes (N)**. Aparcando como en la imagen, sólo el **soldado** que pasea cerca **(25.1)** puede ver al Artificiero salir, así que esperamos a que nos dé la espalda y deje tiempo de sobra para bajar reptando (así no nos detectarán los francotiradores), **poner una bomba con detonador junto al depósito** y subir al camión.
26. Ahora vamos hacia los **depósitos (R)**. Colocar la bomba con detonador será aún más fácil si aparcamos como en la imagen. El **Artificiero** baja, pone la carga y vuelve al camión.
27. Aparcamos el camión cerca de las cajas de la **posición (S)**, de nuevo de la manera que muestra la imagen.
28. **Natasha debe subir por las escalerillas de la grúa (T)**, pero con mucho cuidado de no ser vista por el oficial que había con el grupo de soldados, que puede identificarla. Lo prudente es dar un rodeo tras las piezas del avión en construcción.
29. Una vez en lo alto de la grúa, se agacha para no ser identificada y **elimina con el rifle de francotirador al soldado que hace guardia en la cubierta del portaaviones Shinano**. Baja y, con cuidado de no ser vista por el oficial, vuelve a entrar en el camión.
30. El **Artificiero** sale del camión y se mantiene agachado junto a las cajas. **Detona las dos bombas** que ha colocado antes. Aprovechando el enorme revuelo, lanza una granada que aniquila al grupo de soldados junto al barco, y luego otra para acabar con el soldado que vigila junto al muelle. **El Artillero vuelve al camión**, en el que debemos esperar a que pase todo el revuelo (cuando la tanqueta se mueva por el puerto e intente pasar por nuestro camino, retiramos el camión).
31. Cuando todo queda en calma, **acercamos el camión a la escalerilla de la grúa (T)**. Tras cerciorarse de que no hay nadie cerca, el **Ladrón** baja, **se coloca el uniforme de japonés** para no ser detectado desde lejos y sube por la escalerilla. Debe trepar por el brazo de la grúa hasta dejarse caer en la cubierta del portaaviones.
32. Una vez allí, **activará la escala mecánica** que hay junto al cuerpo del soldado que antes abatió Natasha. Ahora los otros tres comandos pueden salir del camión, trepar por la escalerilla hasta la cubierta del barco y entrar en el **contenedor (U)**, dando por finalizada la misión.


30

31

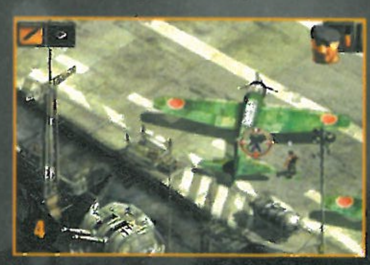
MISIÓN BONUS 7

→ Objetivos:
Sabotear las colas de los Zeros verdes. Llamar por radio para notificar la posición del portaaviones a los aliados. Utilizar los dos prototipos de Zeros blancos para escapar del portaaviones.
Objetivos secundarios: **Ninguno**


2


3

1. Esta misión es continuación de la misión 7, así que **seguimos en el portaaviones.** El **Boina Verde**, con mucha precaución y su cuchillo, **limpia de soldados toda la cubierta de popa**. Si los cadáveres llaman la atención, corre a refugiarte en el punto de partida y espera. Después recoge **tabaco** y **uniformes**.
2. **Acompañado por el Conductor, el Boina Verde avanzará hacia la proa** por el lateral en el que están los **Zeros verdes**. Eliminaremos con sigilo a los soldados que hay alrededor de los aviones, y **el Conductor utilizará los cócteles molotov** para acabar con el grupo de enemigos que hablan en el centro de la cubierta, siempre manteniéndose oculto para no atraer a los soldados del otro lado de la cubierta.
3. **En el sexto Zero, el Boina Verde usa el tabaco** para atraer al oficial y luego **el señuelo** para los trabajadores. Si llamas la atención de todos los mecánicos cuando acabes con un par de ellos, no te preocupes: no van armados y no harán saltar la alarma, así que aplica con rapidez el cuchillo sobre todos ellos.
4. Abre la **caja** cercana a este avión y coge las **tenazas**. Con ellas **puedes sabotear el Zero** y seguir avanzando en la misma dirección para **sabotear tres Zeros más**, librándote con facilidad de los soldados que encuentres utilizando el cuchillo. Otra pareja en el centro de la cubierta probará los cócteles del Conductor. Vuelve sobre tus pasos y **sabotea los cinco primeros Zeros que pasaste antes de conseguir las tenazas.**
5. Ahora, **el Conductor, el Boina Verde y el Ratero deben ponerse uniformes japoneses** y dirigirse al edificio del puente de mando del Shinano. Lo rodean por atrás, donde el Ratero abrirá una **caja con armas.**


4


5









6. Nuestros hombres, que se han quitado los uniformes, avanzan por detrás del edificio, eliminando silenciosamente al primer soldado. Al llegar a la altura de los soldados que duermen en el contenedor, el **Conductor** espera a que el oficial que pasea cerca no mire y les **lanza una granada de gas**. El oficial irá hacia los cuerpos, y el Conductor le lanzará otra granada y los atará a los tres. En la caja cercana encontrará valiosas **latas de comida**.
7. Mientras sus compañeros permanecen agazapados, el **Boina Verde avanza a rastras hacia los Zeros**. Debe eliminar a un marino con el cuchillo, ocultar el cuerpo, atraer a otro con el tabaco y repetir la operación. Tras sabotear el primer Zero, seguirá reptando por delante del grupo de soldados y usará el cuchillo con el soldado que trabaja en el último Zero, que por supuesto saboteará. De nuevo reptando, volverá hasta sus compañeros y de allí todos irán hasta las **escalerillas de acceso** (donde estaba la primera caja).
8. El **Boina Verde** sube las dos primeras escalerillas hasta llegar al piso que tiene la única puerta para acceder al edificio. **Debe eliminar a los soldados sin hacer ruido**. Cuando **(8.1)** se aleje, usa el cuchillo con **(8.2)**. **(8.3)** te verá pero no dará la alarma, así que **usa el cuchillo** de nuevo con él. Oculta los cuerpos y **utiliza el tabaco** para atraer y eliminar a (8.1). El **Conductor** y el **Ratero** se unen al Boina Verde, pero antes el **Conductor** sube a lo alto del edificio y coge **cócteles** y **botiquines**.
9. Los tres comandos entran en el edificio. En la primera habitación de poco vale el sigilo, y debemos protagonizar un duro tiroteo en el que hay que tener **cuidado con los barriles explosivos**.
10. En la segunda sala, el **Boina Verde** entra agachado y **elimina a los dos soldados aislados con el cuchillo**. Con los demás, la pistola es perfectamente valida.
11. En la tercera sala arrasamos todo con la ametralladora y **llamamos por radio,** comunicando a los aliados la posición del portaaviones.
12. **Ya solo queda reunir a los comandos**, que eliminan a los soldados que quedan cerca de los Zeros blancos y que en parejas suban a los aviones. Dejaremos el resto a la aviación aliada, que destruirá el Shinano con sus bombarderos.



MISIÓN 8
SALVAR AL SOLDADO SMITH
BONUS: RESISTIR LA INVASIÓN DE LA VILLA DE NORMANDÍA

Objetivos:
Encuentra y cura al soldado Smith. Roba los códigos de la radio de la caja fuerte. Smith debe llamar por radio al cuartel general aliado. Resistir la invasión enemiga (BONUS). Destruir los tanques enemigos.

Objetivos secundarios:
Rescata al Boina Verde. Libera al Artificiero. Salva al Francotirador. Prepara a tus hombres para la invasión de la villa (BONUS).



1. El **Ratero** va al **poste (A)**, golpea al soldado, sube al poste, se desliza por el cable y entra por la ventana al segundo piso de la **casa (B)**.
2. **Utiliza el tabaco** para atraer al primer soldado y golpearle. Después **entra en la habitación donde está Tiny**. Es mejor que esperes a que el soldado caído se reanime y le vuelves a pegar, esta vez tardará más en levantarse. Cuando el soldado de la habitación del Boina Verde no mire, entra, golpéale y libera a tu compañero. El **Boina Verde** debe atar a los soldados antes de que se reanimen. Hazte con las **armas** de los soldados, recoge el **equipo de Boina Verde** de la caja cercana.





3. El **Boina Verde** sube al tercer piso y **utiliza el tabaco y el cuchillo** para acabar con los dos soldados.
4. Baja al segundo piso y **mira por la trampilla** al primer piso. Cuando los soldados no miren, baja y usa tu fusil. Acabarás con todos los de ese piso. Si sube alguno de la planta baja, ocúpate de él. En los armarios verás **dos fragmentos de foto (BONUS)**, **munición para el francotirador** y una **escala de cuerda**.
5. **El Ratero abre la cerradura de la puerta (C)** y el **Boina Verde** sale, se encarga con su cuchillo de los dos soldados de las esquinas y tira sus cuerpos por la ventana.
6. El **Boina Verde** se arrastra hasta el **poste de la posición (D)**, trepa por él y se desliza por los cables hasta la **casa (E)**, entrando por la ventana.
7. Cuando el soldado que se mueve por la casa está apostado en la ventana del piso de abajo, el **Boina Verde** empieza a eliminar a los soldados de la casa con su cuchillo. Si le descubren, la ametralladora es la solución ideal.
8. **Libera al Artificiero** y saquea el edificio. Además de la **pistola**, el **detector de metales** y las **granadas**, verás unas **tenazas** que debe quedarse el Artificiero, lo mismo que la **mina anti-tanque** de uno de

Leyenda:
A: Poste para trepar. B: Casa en la que retienen al Boina Verde. C. Entrada a la casa (B). D: Poste y camino para defender durante la invasión. E: Casa en la que retienen al Artillero. F: Casa en la que retienen al Francotirador. G: Zona en la que el Boina Verde comenzará un tiroteo. H: Muro que escalará el Ratero. I: Edificio del soldado Smith. J: Alambrada con soldados alemanes. K: Zona que el Boina Verde limpiará de soldados. L: Orilla por la que se sumergirá el Ratero. M: Entrada sumergida a los restos del avión. N: Escaleras de acceso al río. O: Ruinas en las que se refugian los alemanes. P: Posición del Francotirador. Q: Ruinas con caja que abrirá el Ratero. R: Caja que abrirá el Ratero.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA: 2 en el primer piso de la casa (B). 1 en la casa (E). 2 en la casa (F). 1 en el avión derribado (M).

» los soldados caídos. Recoge la **munición del francotirador** y un **fragmento de foto (BONUS)**. El **Ratero** debe acercarse a rastras al **poste (D)**, trepar y entrar a la **casa (E)**. Con sus ganzúas, abrirá la puerta que da al jardincillo.

9. El **Boina Verde** y su fusil salen por esta puerta y acaban con el soldado en la esquina del jardincillo y con los que vengan atraídos por el ruido.

10. Para liberar al último miembro del equipo, debemos llegar hasta la **casa (F)**. **Rodeando la casa (B)**, el **Boina Verde** llega hasta la **posición (G)**. Usa el fusil con el soldado de las escaleras verdes y con los que llegan.

11. Siguiendo el mismo camino que el Boina Verde, el **Ratero** se desplaza hasta la posición de su compañero, trepa por el **muro (H)** y **lanza la escala** para que suba el Boina Verde.

12. El **Ratero** mira por la ventana y espera a que los soldados que se mueven dentro desaparezcan. Entra por la ventana y **utiliza las ganzúas** para abrir la puerta y salir.

13. Ahora el **Boina Verde** puede entrar a la casa por la puerta, pero primero mira para cerciorarse de que tiene el campo libre. Espera a que el que sube las escaleras aparezca para usar el fusil. Llegarán muchos soldados atraídos por el ruido.

14. Ya podemos rescatar al **Francotirador**, que debe recoger su **pistola**, un **rifle de mira telescópica** y **munición**. En la casa también hay **dos fragmentos de foto (BONUS)**.

15. El **Francotirador** se asomará por las ventanas y apuntará al **edificio (I)**, eliminando a los tres soldados nazis que los rodean (ver imagen).


8


9

16. Después de que el Ratero abra la puerta de salida, el **Boina Verde** vuelve a recurrir al fusil para eliminar a los soldados de la **posición (J)**. Puedes juntar a los cuatro miembros de tu equipo, pero bien agachados...

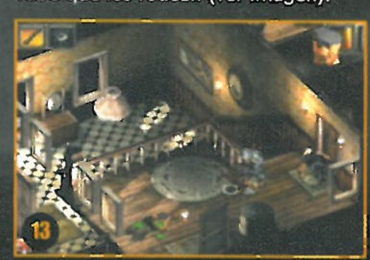
17. El **Boina Verde** baja por las escaleras a la **zona (K)**, que limpiará con su fusil. De paso **podrá contactar con un soldado aliado** que debe quedarse en su sitio.

18. El **Francotirador** desciende hasta la orilla del río y elimina al soldado más cercano de la orilla contraria.

19. El **Artillero** corta la alambrada a orillas del río por las dos partes del puente de madera y usa el detector para desactivar y coger todas las minas que pueda. **Es importante que despeje de minas la zona (L)**.

20. El **Boina Verde** bajará hasta el rió, se meterá en el agua por la parte derecha del puente y se sumergirá. Bucea hasta la **entrada de sumergida al avión derribado (M)**, ya que la superficie está vigilada por francotiradores. Dentro del avión se deshará del último soldado y recogerá


11


13


15


16


18


20


21


23

un **fragmento de foto (BONUS)**. Después vuelve buceando hasta la **zona (K)**.

21. El **Ratero** debe llegar hasta el agua por la **zona (L)**. Nuestro ladrón apenas aguanta unos segundos la respiración, así que **debe entrar inmediatamente por la tubería** sumergida que tiene cerca.

22. Una vez dentro, tiene que seguir hasta el **edificio (I),** donde yace herido el **soldado Smith**. El Ratero cura al soldado y abre con sus **ganzúas** la puerta al exterior.

23. Arrastrándose en todo momento, **Smith y el Ratero llegan hasta las escaleras (N)** y bajan por ellas. Si no se detienen, no habrá tiempo a que sean detectados. Se lanzan al río y salen del agua junto a la parte más cercana del puente de madera.

24. **El Boina Verde, el Ratero y Smith entran en el edificio (F)**. El Boina Verde se adelanta y si quedan abajo alemanes los elimina con el fusil. Después bajan el Ratero y Smith. El primero abre la **caja fuerte** y consigue los **códigos de radio**, se los entrega a Smith, y este **llama al cuartel aliado**. La misión termina aquí, pero si has conseguido los seis fragmentos de foto, vas a tener que hacer frente a una invasión alemana.

25. Antes de prepararte para la invasión, aún **debes librarte de los soldados nazis** que quedan, que se han replegado en las **ruinas del edificio (O)**. El **Artillero** debe cortar la **alambrada de la posición (J)** y el **Francotirador** y el **Boina Verde** cruzarán el puente principal. El Boina Verde se quedará agachado junto al **edificio (I)**, ya que llegó el gran momento del Francotirador...

26. Nuestro hombre se arrastrará por la **zona (P)**, desde la que tendrá a la vista a todos los enemigos de la **parte trasera del edificio (O)**. Como dispone de 16 balas, podrá limpiarla entera. Cuando realice el primer disparo, algunos soldados verán el cadáver, pero tardarán unos segundos en darse cuenta de lo que pasa, en los que el Francotirador los irá eliminando uno a uno.

27. Cuando no queden enemigos en la parte trasera, el **Francotirador** puede aventurarse a levantarse y desplazarse hasta tener a tiro a algunos de los soldados en el interior de las ruinas. Que elimine a los que pueda, pero acabará por ser detectado y algunos soldados correrán hacia él. Huye entonces, ya que ha llegado la hora de que el **Boina Verde** entre en acción.


25


26

Con su fusil, aniquilará a todos los soldados restantes.

28. Una vez limpia la zona, llega la hora de **saquear los cuerpos y las cajas** (que sólo puede abrir el Ratero) situadas en las **ruinas (Q)**, cerca de las **escaleras (N)** y en la **posición (R)**. Entre el botín tendremos **diez balas para el Francotirador**, **seis granadas**, **tres cargas con detonador** y un **bazuca**. Este armamento será esencial para ganar la batalla que se avecina. Las estrategias posibles para repeler la ofensiva enemiga son muchas, pero nosotros hemos elegido **hacernos fuertes dentro del área de las casas no derruidas**, defendiendo los cuatro puntos de acceso: el puente, las dos escaleras laterales y el **camino del poste (D)**.

29. El **Artillero** recogerá todas las **minas** que pueda de las orillas del río. En la zona de la ruinas, debe colocar un buen puñado en las encrucijadas de caminos, en los principios y finales de las escaleras y en el puente de madera. Pero **reserva la mayoría para distribuirlas a lo largo del puente principal** y en los accesos la zona de las cabañas. Pon varias en el principio y el final de las dos escaleras y también en el camino

cercano al **poste (D)**. Las minas antitanque y las cargas con detonador puedes ponerlas también en el puente principal, lugar por el que seguro pasarán los tanques.

30. **Dispones de diez hombres** (uno con un bazuca) **además de tus comandos** (no contamos a Smith, al que debes refugiar en un edificio, porque si muere la misión fracasará). **Colócalos cubriendo las cuatro zonas de acceso** a las casas, cuerpo a tierra y un par en las ventanas del **edificio (F)** que miran hacia la **zona (I)**. En concreto, los hombres que cubren esta zona no deben ser visibles desde el puente, sino que estarán en el lateral del edificio (F), como se ve en la imagen.

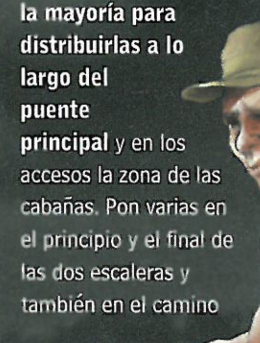
31. Tus comandos jugarán un papel fundamental. Al **Ratero** y al **Boina Verde** puedes apostarlos con fusiles cubriendo algunos de los puntos de acceso. El **Artillero** esperará en el **lateral de (F)** con el bazuca y las cargas detonadoras listas para detener a los tanques.
El **Francotirador** debe cubrir el puente desde lejos, eliminando a todos los soldados que pueda y sobre todo a los francotiradores que se tumbarán en el puente. El **Boina Verde** debe estar dispuesto a dejar su posición en cualquier momento y ayudar cuándo y dónde sea necesario.


27


29


30


31







MISIÓN 9
COLDITZ



Objetivos:

Rescatar al Ratero sin hacer sonar la alarma dentro del Castillo. Arrebatar la plantilla de códigos al mariscal Heinz. Hurtar el libro de códigos al mariscal Desfell. Robar el plan encriptado al mariscal Rudolf. Juntar las tres partes del plan secreto y transmitirlas por la radio aliada.

Objetivos secundarios:

Distribuye uniformes entre los 58 prisioneros para que puedan escapar.



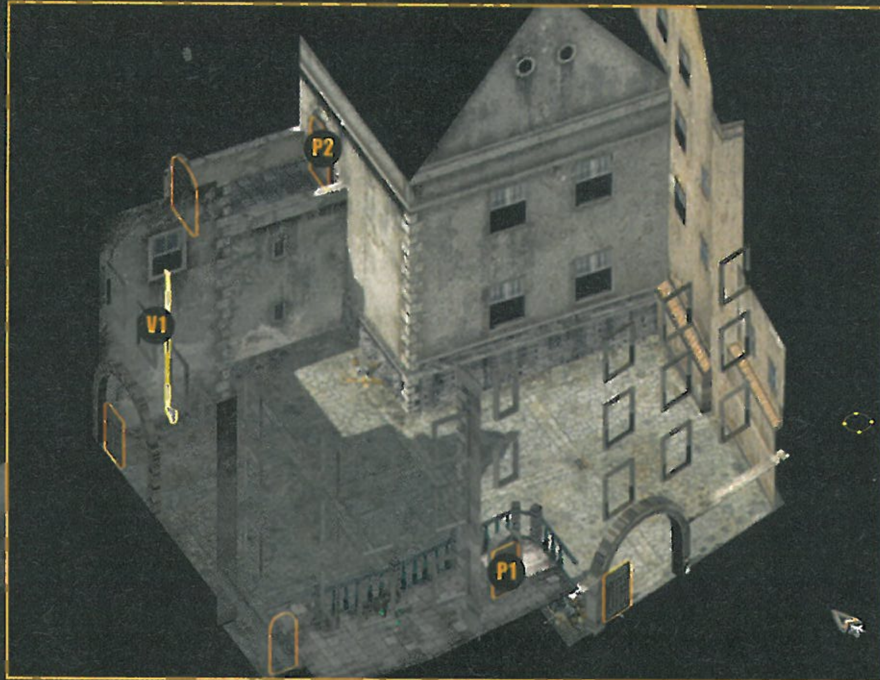
1. Empezamos con el **Boina Verde en el punto (A)**. Evitando la mirada de los soldados cercanos, debe situarse entre los dos invernaderos y usar su cuchillo con el soldado que pasea cerca. Depositamos el cuerpo tras el invernadero y recogemos **munición** y su **uniforme**, ya que **vamos a necesitar 58 uniformes de soldados enemigos** para cumplir el objetivo secundario de la misión.
2. Evitando la mirada de la pareja de cabos que hablan, gana la espalda del **soldado** junto al **edificio (B) (2.1)**. Cuando el soldado que hace guardia por delante del edificio **(2.2)** no mire, **acaba con (2.1)**. Desplazamos el cuerpo, y **atraemos a (2.2) con el tabaco** para usar el cuchillo.
3. Desde el **lateral de (B) usamos el tabaco** para atraer a uno de los dos cabos habladores, y le eliminamos con el cuchillo. Ahora, **rodeando el edificio (B)**, es fácil ganar la espalda del otro y usar la misma técnica.
4. Avanzamos por la carretera, y eliminamos sin problemas al **soldado de la parada de autobús** y al que hace guardia cerca de la **esquina (C)**.
5. Llegó el momento de pasar al **Francotirador**, situado en el **punto (D)**. Su habilidad con el rifle le permite eliminar a los tres soldados que merodean por la zona del puente.
6. El siguiente objetivo de nuestro rifle es el **francotirador que cubre la zona del puente desde una terraza del castillo**.
7. Desde nuestra orilla del río, usamos el rifle para **eliminar a (7.1) y a (7.2). (7.3)** verá el cadáver de su compañero y se pondrá a tiro.
8. Cambiamos al **Boina Verde**, que estudia los movimientos del **soldado** en la puerta del complejo de los **edificios (F) y (G)**, y lo elimina con el cuchillo cuando le da la espalda.
9. Ahora el **Boina Verde y el Francotirador** ya pueden reunirse y saquear los edificios de la zona. En la **casa (B)**, utilizamos la ametralladora para acabar con cualquier oposición. En los armarios vamos a encontrar de todo: **cócteles molotov**, **bombas de humo**, **píldoras venenosas**, **dosis de morfina**, **un cepo**... y unas **sábanas** que nos serán muy útiles. Además, entre los **uniformes** recogidos, hay **dos de oficial**. Al edificio de al lado de (B) entraremos por la **puerta del invernadero**, donde no hay oposición alguna. El botín serán, entre otras cosas, **bombas de gas**.
10. **Entramos en el recinto de los edificios (F) y (G).** El Boina Verde disparará con su fusil y cuerpo a tierra a los pintores que trabajan en el muro. Esto hará que el **soldado** que queda en el **tejado de (F)** baje y se ponga también a tiro.
11. En el **edificio (G)** hay dos trabajadores que eliminamos con el cuchillo. Usamos la misma técnica con el oficial que pasea en el compartimento de al lado y





Leyenda:
A: Punto de inicio del Boina Verde. B: Casa a saquear. C: Esquina con soldado a eliminar. D: Punto de inicio del Francotirador. E: Puente F: Edificio con soldados en el tejado. G: Edificio con dos fragmentos de foto (BONUS). H: Punto de inicio del Conductor. I: Edificio lleno de nazis. J: Iglesia punto de inicio del Espía. K: Torreta con francotirador alemán. L: Zona de la fábrica. M: Casa en la que iniciar tiroteo. N: Edificio con siete fragmentos de fotografía (BONUS). O: Casa con dos fragmentos de fotografía. P: Pequeña casa con tres fragmentos de fotografía. Q: Rampa de acceso a Colditz. R: Edificio para saquear. S: Puerta de entrada al castillo.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
2 en el edificio (F). 3 en el edificio pequeño de la zona (L). 3 en la pequeña casa (P). 2 en la casa (O). 3 en la planta baja del edificio (N). 2 en el primer piso del edificio (N). 2 en el segundo piso del edificio (N).





Leyenda:
P1: Puerta de entrada a la antesala del salón del mariscal Heinz. **P2:** Puerta al despacho del mariscal Rudolf. **P3 a P8:** Puertas de entrada a los edificios con prisioneros. **P9:** Entrada a la torre de la radio. **V1:** Ventana al despacho del mariscal Desfell. **V2:** Ventana por la que el Boina Verde entrará al edificio de la radio.
LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
1 en la planta baja del edificio (P6). 3 en el segundo piso del edificio (P6). 4 en el tercer piso del edificio (P6). 2 en la zona a la que se accede por el tercer piso del edificio (P6). 1 en la planta baja del primer piso del edificio (P7). 2 en el piso inferior del edificio (P7).

recogemos **dos trozos de fotografía (BONUS)**. Una puerta de este compartimento da a una sala llena de trabajadores a los que vamos eliminando con el cuchillo para recoger sus uniformes. En el **edificio (F)** hay tres soldados aislados a los que eliminaremos fácilmente, consiguiendo **uniformes** y **munición**.

12. Tomamos el control del **Conductor**, que espera en el **punto (H)**. Avanza hacia la izquierda y, oculto tras la esquina, **utiliza el tabaco** para atraer al primer soldado que encuentres. Golpéale, átale y coge las armas y los uniformes.

13. Avanzamos en dirección al **edificio (I)**, y acabamos con los dos soldados cercanos al coche con un **cóctel molotov**. Al primero de los soldados de la puerta del edificio (I) le eliminamos con otro cóctel, y con el segundo utilizamos la pistola antes de darle tiempo a reaccionar y abrir fuego. El edificio (I) está atestado de nazis y no te conviene entrar.

14. Si avanzamos en dirección a la **Iglesia (J)** encontramos otros dos soldados. Para eliminarlos, hemos de estar muy atentos a los movimientos de la patrulla de tres hombres cercana. Cuando estos se vayan, atraemos al soldado más alejado con el tabaco, y esperamos tras los árboles. El pardillo verá los cadáveres del edificio (I) y podremos golpearle por la espalda y ocultar el cuerpo. Al otro soldado es fácil pillarle por la espalda y atarle (teniendo en cuenta que la patrulla no nos vea). Ya no hay problema para **entrar en la Iglesia y reunirnos con el Espía**.

15. El Boina Verde y el Francotirador se dirigen al camino junto al **punto (D)**. El Francotirador se arrastra cerca de los arbustos y elimina al tirador de la **torre (K)**.

16. Cuando el cabo que pasea más adelante se va, ganamos la espalda del oficial cercano, usamos el cuchillo y ocultamos el cuerpo. Repetimos el proceso con el cabo.

17. El **Boina Verde** sigue adelante. Al siguiente cabo le atrae con el tabaco y le elimina con el cuchillo. El **Francotirador** avanza hasta la altura de su compañero, y desde la orilla del río acaba con el francotirador nazi que



hay en una de las terrazas de Colditz. El soldado que hay en la parada de autobús cercana es víctima del cuchillo del Boina Verde.

18. Ahora **iniciamos un tiroteo para limpiar la zona (L)** y las casas cercanas. Disparando con el fusil al soldado cercano a la **casa (M)** acabaremos atrayendo a la patrulla, que también caerá en el tiroteo. Si los soldados del interior de la zona (L) no se han enterado, entramos en el recinto y los eliminamos con el fusil sin miramiento alguno.

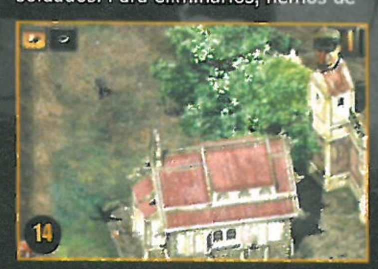
19. En el **edificio pequeño de la zona (L)** eliminamos a los soldados con el fusil y recogemos **tres trozos de fotografía (BONUS)** y **morfina**, entre otras cosas.

20. Limpiar la zona de la Iglesia (J) es igual de fácil. El **Boina Verde**



usa su cuchillo con el soldado que mira hacia el río, igual que con el de la puerta de la Iglesia **(20.1)** y con el de la casa cercana **(20.2)**. Con la pareja cercana **(20.3)** usa el fusil. Ya podemos juntar a nuestro equipo dentro de la Iglesia, y **que nuestros hombres se distribuyan el inventario** (incluyendo uniformes de oficial para el Espía).

21. El Conductor y el Espía pueden expoliar el reguero de cadáveres que sus compañeros han ido dejando y recoger uniformes. También hay que entrar en la pequeña casa de la **posición (P)**, oculta a la vista por hilera de las tres casas cercanas. En ella no hay enemigos, pero sí **tres trozos de fotografía (BONUS)**. En la **casa (O)** el **Boina Verde** volverá a emplear su fusil, y »










22


23


24


25


26


27

»luego recogerá **dos trozos de foto (BONUS)**, **morfina** y **sábanas**.

22. En el **edificio (N)** no es recomendable usar el sigilo. Con el fusil limpiaremos las tras plantas y saquearemos el edificio, recogiendo, entre otras muchas cosas, **siete trozos de fotografía** más y **sábanas**. Nuestros hombres ya deben tener entre todos unos cuarenta uniformes enemigos.

23. Para acceder a Colditz **subiremos por la rampa (Q)**. El **Espía** estrenará su disfraz distrayendo al primer soldado para que el **Boina Verde** recurra al cuchillo. A los tres soldados de la plaza del **edificio (R)** los eliminamos con el fusil. Con el soldado que queda en las esquina de (R) usamos la distracción del **Espía** y el cuchillo del **Boina Verde**. Nuestros hombres ya se han ganado el acceso a la terrible prisión de Colditz por la **puerta (S)**.

24. Entramos agachados al patio principal y contemplamos la imagen del Ratero ante el pelotón de fusilamiento. El **Espía** distrae al soldado que contempla la escena desde lo alto de las escaleras cercanas. El **Boina Verde** se arrastra hasta él y lo elimina.

25. Ahora el **Espía** distrae al cabo que pasea junto al pelotón de fusilamiento. El **Conductor** lanza dos cócteles molotov consecutivos a los extremos del pelotón. Sonará la alarma, pero ya no hay amenaza para la vida del Ratero. El **Boina Verde** usa el cuchillo con el cabo al que distrae el **Espía**, y desata al Ratero. Este nos dará un **nuevo objetivo**: **ayudar a escapar a los 58 reclusos de la prisión dándoles a cada uno un uniforme alemán** (no importa la graduación). Por lo tanto, seguimos acumulando uniformes.

26. Nuestros chicos suben las escaleras y entran por la **puerta (P1)**. En la estancia en la que están hay un gran puerta a la izquierda que da a la **sala de banquetes** donde está el **mariscal Heinz**. El **Espía** entra y distrae al cabo que camina frente al estrado, con mucho cuidado de que no le vean ni el mariscal ni el oficial que charla con él. El **Boina Verde** entra y elimina con el cuchillo a los dos soldados de la sala y al cabo. El **Conductor** utiliza una bomba de gas con el mariscal y el oficial. Tras atarlos, cogemos la **plantilla de códigos** del abrigo del mariscal, colgado a la izquierda.

27. Los comandos vuelven al patio. El **Ratero** se aprovisiona de al menos cuatro de las sábanas de sus compañeros, **trepa hasta la ventana (V2)** y desde la habitación, en la que está el mismísimo mariscal Desfell, lanza una escala hecha con sábanas.

28. El **Conductor** y el **Boina Verde** suben por las sábanas hasta la habitación y quedan agazapados. El **Conductor** lanza una granada de gas al mariscal, e inmediatamente el **Boina Verde** acuchilla al resto de los soldados de la habitación. Tras atar al mariscal, registramos el abrigo y cogemos el **libro de códigos**. **El Espía y el Francotirador suben** a la habitación.

29. El **Espía** entra por la puerta más cercana a la posición del mariscal y distrae al soldado medio desnudo. El **Boina Verde** entra y usa su cuchillo con el soldado que anda por la habitación. Esto despertará al que duerme al lado, pero el cuchillo del Boina Verde acabará con él antes de que se de cuenta de lo que pasa. Por último, acabamos con el que habla con el espía. Todos nuestros hombres atraviesan esta sala y salen al pasillo de la almena del patio principal.

30. El **Espía** entra por la **puerta (P2)** a la habitación del mariscal Rudolf, y elimina con tres dosis de morfina al soldado al pie de las escaleras.

31. El **Conductor** entran en la habitación y se pone en posición de emboscada cubriendo las escaleras. El **Boina Verde** irrumpe en la estancia y acaba con los tres alemanes usando el fusil. Si suben soldados por las escaleras, morirán a manos del **Conductor**. Del abrigo de Rudolf recogemos el **plan encriptado**.

32. Nuestros chicos salen por la puerta de las escaleras. Si el tiroteo anterior no la ha dejado desierta esta habitación, el **Boina Verde** utiliza el fusil. El **Espía** sale a una terraza exterior y elimina a un soldado con la jeringuilla. Espera a sus compañeros, y juntos entran por el arco al segundo patio interior. **Aquí están las entradas a los seis edificios donde están los prisioneros.**


28


29


30


31


32


33


34


35

33. El **Espía** entra por la **puerta (P3)** y usa la jeringuilla con el soldado. El **Boina Verde** se encarga del resto con la escopeta y reparte uniformes entre los cuatro prisioneros.

34. De nuevo el **Espía** entra primero por la **puerta (P4)**. Al soldado de la planta baja lo elimina con la jeringuilla, y coge del armario **morfina** y **sábanas**. En el primer piso hay cinco soldados a los que el **Boina Verde** va eliminando con el tabaco y el cuchillo, para rescatar a seis prisioneros más. Nuestro comando sube por la escalera central al segundo piso y elimina a tres soldados con la ametralladora y da uniformes a dos prisioneros más. En la siguiente planta hay otros dos prisioneros.

35. Volvemos a la primera planta y subimos ahora por las escaleras más anchas. Acabamos con los soldados (y con los que acudan por el ruido) con nuestra ametralladora, y rescatamos a otros dos prisioneros. Si subimos por las escalerillas hallaremos a otro reo, y si salimos al andamio otro más custodiado por un soldado. Por último, volvemos al primer piso y buscamos otras **escaleras de bajada**, que nos darán acceso a otro prisionero en el primer nivel y a otros dos en el segundo (previa limpieza de soldados gracias a la ametralladora).

36. La **puerta (P5)** da a un teatro, en el que rescataremos a un prisionero más tras disparar a los soldados.

37. Al entrar por la **puerta (P6)** recurrimos al fusil para rescatar a tres prisioneros más y recoger de un armario un **fragmento de foto (BONUS)** y más **sábanas**. En el primer piso, los dos soldados caen víctimas de la morfina del **Espía** y rescatamos a tres prisioneros más. En los armarios hay más **sábanas**. En el segundo piso, los dos primeros soldados caen debido al filo del cuchillo del **Boina Verde**, y los demás por el fuego de su fusil. Dos prisioneros más son rescatados, y encontramos en los armarios **tres fragmentos de foto (BONUS)**. Subimos al tercer piso, en el que rescatamos a dos prisioneros más y encontramos **tres fragmentos de foto (BONUS)**. Entramos por una puerta al edificio adyacente.

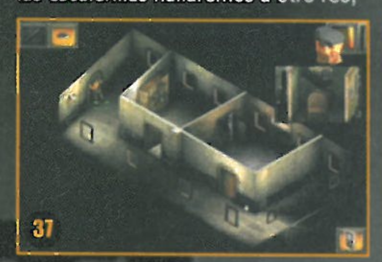
38. Aquí usamos sin piedad el fusil, rescatamos a seis prisioneros más y recogemos **dos fragmentos de foto (BONUS)**. Por unas escalerillas subimos al quinto piso donde hay dos prisioneros más.

39. De vuelta al patio, entramos por la **puerta (P7)**. El **Espía** elimina a los dos primeros soldados con la morfina, y el **Boina Verde** acaba con los demás a tiros. Rescatamos a dos prisioneros y cogemos un **fragmento de foto (BONUS)**. En el piso inferior hay otros **dos fragmentos de foto (BONUS)** y un prisionero más.

40. La **puerta (P8)** da a la capilla. Ametralla sin dudar y rescata a cuatro prisioneros. En el primer piso es más prudente eliminar a los soldados que puedas con las distracciones del **Espía** y el cuchillo del **Boina Verde**, recurriendo a las armas de fuego sólo si es necesario. Cuando acabes con todos los alemanes, rescata a cuatro prisioneros. Si el segundo piso no está despejado, utiliza la ametralladora y rescata a otros cinco prisioneros. Si subes por la escalerilla, y tras eliminar sigilosamente a unos cuantos soldados, encontrarás a un prisionero más. ¡Ya sólo te falta uno!

41. Por fin, el **Espía** ya puede entrar por la **puerta (P9)**, que da a la torre de la radio. Sube hasta el segundo piso y usa la jeringuilla con el soldado presente. Ahora el **Ratero** debe escalar por la pared exterior hasta la **ventana (V2)**. Junto al Espía, lanzará una escala de sábanas por la que treparáel **Boina Verde**, encargado de transmitir el plan descodificado a los aliados, que revela que los alemanes quieren arrasar París.

42. El **Boina Verde** sube hasta el último piso, donde da un uniforme al último soldado y **llama por radio** a los aliados. La misión ha terminado, pero **nuestros comandos aún tienen que salvar París...**


37


38


39


40

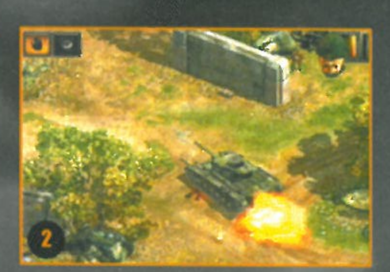
MISIÓN BONUS 8

Objetivos: Destruye todos los vehículos enemigos. **Objetivos secundarios:** Ninguno

1. El mejor consejo para esta misión es **jugar con una perspectiva alejada que nos permita tener controlados los movimientos de los blindados,** ya que disparan nada más vernos y con gran puntería. Es posible subir al tanque e ir eliminando a todos los blindados, pero es más seguro **que el Artificiero haga una visita a las cajas de armamento** y se encargue de la situación. Con movimientos cautelosos, nos acercamos a la caja más cercana, en la que encontraremos minas con las que podemos eliminar con facilidad a todos los granaderos.

2. En la segunda caja hay **minas antitanque** que, si ponemos en la trayectoria de los tanques justo cuando estos hayan pasado, nos facilitarán enormemente la tarea.

3. La tercer caja contiene el arma que nos solucionará la vida: el **bazuca**. Alcanzarla no es muy difícil si estudiamos bien los movimientos del tanque cercano. Y, una vez tenemos el bazuca en nuestro poder, acabar con los tanques restantes es sencillo.


2


3



MISIÓN 10
¿ARDE PARÍS?



Objetivos:
El Artillero debe desconectar el detonador del despacho del general. Contactar con Natasha. Llamar a los aliados por radio desde lo alto de la Torre Eiffel.

Objetivos secundarios: **Ninguno**



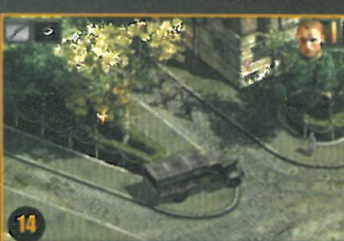


1. Sin ser visto por el soldado que pasea, el **Boina Verde** sube al andén, elimina al soldado sentado, retrasa un poco el cuerpo y se ocultas tras la cabina. El cadáver atraerá la atención del soldado que pasea, y usaremos el cuchillo con él.
2. Ahora el **Boina Verde** elimina al cabo sentado. Los trabajadores acudirán corriendo a por él, pero serán aniquilados por el cuchillo. **El Espía recoge el uniforme del cabo y un fragmento de foto (BONUS)** de la papelera.
3. El **Espía** se pone el uniforme y sube las escaleras. Distrae al **cabo (3.1)**, y el **Boina Verde** acaba con el **soldado (3.2)** cuando le da la espalda.
4. Después, deja el cuerpo contra la pared del fondo y, cuando el cabo va a por él, usa el cuchillo.
5. Ahora **el Espía distrae al soldado sentado**, para que el **Boina Verde** acuchille al otro soldado solitario y ametralle a la pareja de soldados que charlan. El que habla con el Espía también prueba el cuchillo.
6. **El Espía y el Boina Verde salen al exterior por la posición (A)**. El **Espía** distrae a uno de los soldados cercanos que hablan para que el **Boina Verde** use el cuchillo con los dos. Oculta los cuerpos en el metro, siempre teniendo en cuenta que la tanqueta que pasea por la carretera central no debe verte.
7. Acabamos sin problemas con el soldado que dormita cerca de la **zona (B)** y con el que pasea por el lateral de la misma.
8. De nuevo **utilizamos al Espía para distraer a (8.1)**. El **Boina Verde** gana la espalda del soldado **(8.2)** y le elimina. Para **(8.3)** reserva un certero tiro de fusil, que atraerá a otros dos soldados de los que también nos libramos a tiros. Acuchillamos a **(8.1)**, y de paso del oficial que pasea por la **Zona (D)** (si antes no ha oído el tiroteo). De los cadáveres recogemos **munición**, **tabaco** y el **uniforme del oficial**, que se pone el Espía. Durante todo el proceso, debemos cuidar de que la tanqueta no esté cerca.
9. **El Espía distrae al francotirador** que vigila en la pata de la torre Eiffel frente a la **zona (E)**. El **Boina Verde** vuelve a eliminar a los soldados de la zona con la escopeta y, tras usar el cuchillo con el francotirador, recoge su **munición**.
10. En la **zona (E)** hay otros dos soldados. Con el primero usamos el cuchillo, y cuando el otro se acerque a ver el cuerpo damos cuenta de él.
11. Ahora, **el Francotirador se desplaza hasta la zona (E)**. El Boina Verde le da las balas que ha recogido para su fusil, y **acaba desde lejos con los seis soldados de la posición (F)**. Ya sólo tenemos que acabar con un soldado que queda cercano al quiosco (no dudes en usar de nuevo el cuchillo), y puedes registrar a los soldados de la **posición (F)**. **Uno de los oficiales tiene la llave** con la que al final de la misión accederemos a la torre.
12. Para **limpiar el punto (G)** usamos las habilidades de distracción del **Espía** y el cuchillo del **Boina Verde**. Hemos de tener cuidado de que la tanqueta no ande cerca. Mueve el cuerpo del soldado más cercano al camión hasta detrás de las cajas, y de paso el barril explosivo cercano para no chocar con el cuando arranques el camión. Ahora **el Ladrón puede abrir las cajas de la zona (G)**, en la que encontraremos mucho **material explosivo para el Artillero**.
13. El **Artillero** coloca una de las minas antitanque en la carretera, se aleja y espera pacientemente la llegada y posterior explosión de la tanqueta. Reunimos a nuestro equipo. Todos menos **el Ladrón y Whiskey, que esperan ocultos en la cabaña de la zona (F), entran en el camión de la zona (G) y se dirigen hacia el edificio (H)**.
14. Ahora, debemos **aparcar cuidadosamente el camión en la zona (I)**, pegado a los matorrales tal y como muestra la imagen. Durante todos nuestros movimientos en esta zona, tenemos que procurar no ser detectar por la patrulla cercana, y es conveniente esperar a que pase antes de emprender cualquier acción. El **Francotirador** baja del camión, elimina al francotirador alemán situado en la esquina más cercana de la terraza del edificio (H), y vuelve al vehículo.
15. Cuando pase la patrulla, **hay que montar una emboscada a toda prisa**. El Boina Verde se posiciona tras el camión con una escopeta cubriendo el camino hasta el tanque de la **posición (J)**. El buzo cubre al grupo de soldados de la otra dirección.
16. El **Artillero** bombardea con granadas al grupo de soldados y a los que acuden atraídos por el ruido, incluida la patrulla. Esto atraerá a los soldados de la zona del tanque, con los que acabará el **Boina Verde**. Si alguno se mantiene estático en la

5











Leyenda:
A: Salida del metro. B, C, D, E: Zonas de parque de debemos limpiar de enemigos. F: Zona que debe limpiar el Francotirador. G: Explosivos y camión. H: Edificio del despacho del general. I: Posición para aparcar el camión. J: Tanque que debemos robar. K: Zona con tanque enemigo. L: Bloque del hotel donde espera Natasha. M: Bloque del hotel que debemos registrar. N: Entrada a la torre Eiffel.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
Uno en la papelera de la estación de metro. Dos en el segundo piso del edificio (H). Uno en el tercer piso del edificio (H). Uno en la planta baja del edificio (L). Dos en el primer piso del Edificio (L). Dos en el segundo piso del Edificio (L). Dos en la planta baja del edificio (M). Uno en el primer piso del edificio (M). Cuatro en el segundo piso del edificio (M). Uno en el tercer piso del edificio (M).

zona, el **Buzo** puede atraerlo hasta la posición de su compañero.

17. A estas alturas del juego, vas a darte una alegría: **el Conductor y el Artillero entran en el tanque de la posición (J)** y se disponen a limpiar de soldados los Campos Eliseos. Dentro del blindado, ni los soldados ni los francotiradores pueden herirte. Sólo el tanque de la **zona (K)** supone un peligro, así que evita acercarte por ella. El resto límpialo a conciencia, sobre todo los **accesos a la Torre y a los edificios (L), (M) y (H).**

18. Reagrupa al equipo cerca del **edificio (H)**. El **Boina Verde**, el **Artillero** y el **Espía** entran al edificio por la puerta de la derecha de la fachada trasera (mira la imagen).

19. En el primer piso se encuentra el despacho del general. El **Espía** debe subir primero y distraer al soldado que patrulla fuera del despacho, para que el **Boina Verde** use el cuchillo. Ahora puede entrar al despacho ametralladora en mano y disparar a quemarropa al general, a sus acompañantes y a los soldados que acudan. El **Artificiero** desactiva el detonador y registra los armarios.

20. Ahora el **Espía** recorre libremente los pisos superiores. En los armarios del segundo piso hay **dos trozos de foto (BONUS)**, además de **granadas** y **dosis para la jeringuilla**. En una mesita del tercer piso hay **otro trozo de foto (BONUS).** Después se reúne con sus compañeros y todos salen del edificio.

21. **El Espía entra al hotel (L)** por la puerta de la fachada trasera. Distrae al soldado que camina por la habitación **(21.1)**. Entran sigilosamente en la estancia el **Boina Verde** y el **Buzo**. Éste lanza su cuchillo contra el soldado sentado





(21.2). El **Boina Verde** utiliza el suyo para acabar con **(21.1)**. De nuevo el Espía utiliza sus habilidades de distracción, esta vez con el soldado del periódico **(21.3)**. Acabamos con él usando el cuchillo del **Buzo**. Esto alarmará a los soldados que ven la tele, con los que acabamos utilizando cualquier arma de fuego. En uno de los armarios encontraremos **otro pedazo de foto (BONUS)** y unas cuantas **granadas de gas** que habrá que dar al Conductor.

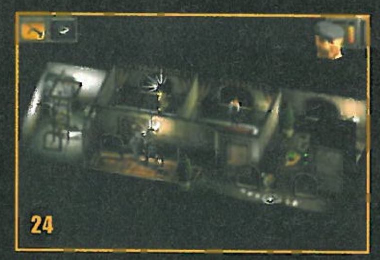
22. El **Espía** sube en ascensor hasta el primer piso, elimina al soldado que trabaja cerca con tres dosis de morfina y distrae al soldado que patrulla cerca de esa zona.
El resto del equipo sube, el **Boina Verde** elimina al soldado distraído por el **Espía**, y el **Conductor** utiliza una granada de gas con los dos soldados que hacen guardia en la habitación del cabo y los ata. Tras eliminar con el cuchillo al cabo y al soldado de la habitación contigua, registramos el piso para recoger, entre otras cosas, **dos fragmentos de foto (BONUS) más** y unas cuantas **dosis de morfina**.










24


25


26


27

»23. En el segundo piso, el **Espía** usa su jeringuilla con el soldado más cercano al ascensor. El **Boina Verde** se encarga del resto de los soldados con el fusil. Nuestro botín aquí serán **dos trozos de foto (BONUS)**.

24. Al tercer piso puede subir el **Boina Verde** solo. **Usa el tabaco** para atraer al soldado cercano al ascensor y utiliza su ametralladora para acabar con él y con todos lo que se acerquen alertados por el ruido. Por fin **hablamos con Natasha**, que nos da un **nuevo objetivo: llamar a los aliados por radio desde lo alto de la torre Eiffel para decirles que ya pueden entrar en París**. Agrupamos a todo nuestro equipo (incluida Natasha) y salimos rápidamente del edificio.

25. Ahora **debemos explorar el edificio (M)** (el otro bloque del hotel). Antes de entrar, el **Artillero** debe lanzar una granada al interior por la puerta trasera. Un montón de soldados se agruparán entorno a los cadáveres, por lo que una segunda granada sería lo indicado para acabar con todos ellos. La planta baja ha quedado vacía, y en ella encontraremos **dos fragmentos de fotografía (BONUS)**.

26. El resto del edificio puede recorrerlo el **Espía** en solitario. En el primer piso hay un **fragmento de foto (BONUS)**, en el segundo **cuatro (BONUS)**, y en el taller de arte del tercer piso **otro fragmento más (BONUS)**.

27. Reagrupamos a todos nuestros comandos fuera del edificio y los conducimos hasta el **punto (N)** por los Campos Elíseos, **rodeando el edificio (L)** para evitar a los francotiradores que aún quedan en la azotea del **edificio (H)**. Tras **recoger al Ladrón y a Whiskey**, tendremos el placer de ver a todos los comandos juntos por primera vez en el juego.

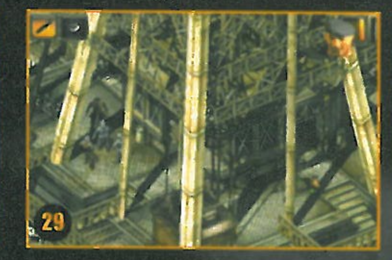
28. Ya en la **entrada (N)**, el **Boina Verde**, el **Espía** y **Natasha** son los tres comandos elegidos para el honor final de entrar en la torre Eiffel, utilizando la llave que antes arrebatamos al oficial de la posición (F). **El Espía y Natasha utilizan sus dotes para distraer** a los soldados de este piso, **mientras el Boina Verde se arrastra** hasta el soldado que hace guardia en la puerta del ascensor, lo elimina con el cuchillo y entra. Sus dos compañeros le siguen hasta el interior del ascensor.

29. Subimos lo más alto que podemos, hasta el tercer piso. El **Espía** distrae al soldado que mira al ascensor del grupo de los tres que hablan. **Natasha** entra al cuerpo central de la torre y distrae a uno de los dos soldados. El **Boina Verde** ya puede entrar al centro de la torre por la puerta lateral y usar el cuchillo con los dos soldados de dentro. Nuestros tres comandos suben al ascensor.

30. De nuevo **Natasha y el Espía distraen a dos soldados** en este piso, el **Boina Verde** usa el cuchillo con ellos y se encarga sin problemas del último. Subimos por las escalerillas al exterior de la torre.

31. El **Espía** utiliza la morfina con el soldado que pasea, y los otros dos caen bajo el fuego de la ametralladora del **Boina Verde**. La amenaza nazi ha sido reducida y ya sólo te queda **llamar por radio** para cumplir el último objetivo de la última misión. Tú y tu fuerza de Commandos podéis descansar, orgullosos de haber sido una pieza clave para que los aliados lograrán la victoria en la Segunda Guerra Mundial...


28


29


30


31

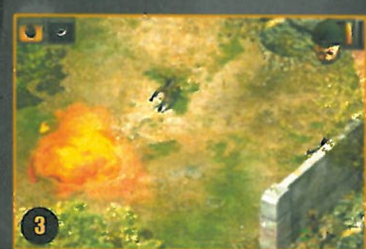
MISIÓN BONUS 9

→ **Objetivos:**
Destruye todos los vehículos enemigos. Objetivos secundarios: **Ninguno**

1. Como en la misión anterior, contamos con unos cuantos de nuestros comandos y algunos soldados aliados para resistir una invasión nazi. Las estrategias a seguir son muchas y ninguna es infalible, pero nosotros te damos algunas claves. Para empezar, puede serte útil que el Boina Verde de adelante y elimine con su cuchillo y con un sigilo absoluto a algunos de los soldados alemanes que patrullan, para hacerse con sus rifles.

2. Antes de lanzar la invasión, debes minar convenientemente los tres accesos a las posiciones de tus hombres, así como colocar a los soldados aliados para cubrirlos.

3. Sin embargo, la clave de la victoria esta vez estará sobretodo en el uso que hagas de los cócteles molotov del Conductor y de las granadas del Artillero. Colocados tras las paredes, deben castigar lo más posible a las hordas enemigas para que nuestra infantería se las tenga que ver con cuantos menos soldados, mejor. Es importante que te libres pronto de los granaderos enemigos, para lo cual puedes utilizar la precisión del Francotirador. Una vez hayas detenido la invasión alemana, habrás acabado hasta al última misión de Bonus del *Commandos 2*.


3


1


2

Sorteamos 10 juegos Spider-Man, 10 Películas en DVD y 10 camisetas exclusivas

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5300!

Participar es muy fácil, sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "play47spiderman" y entrarás en el sorteo de un lote compuesto por una película DVD, un juego y una camiseta de "Spider-Man".



10 PELIS EN DVD



10 JUEGOS PS2

¡¡CONSIGUE AHORA TU SPIDER-MAN PARA PS2, GAME CUBE, XBOX A 49,95€ !!

BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5300, poniendo: play47spiderman.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.

2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

3.- Se seleccionarán 10 mensajes, que recibirán cada uno, una película en DVD "Spider-Man", una camiseta y un juego PS2 *Spider-Man*.

4.- Los premios no serán canjeables por dinero.

5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.

6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.

8.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2002.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



ACTIVISION.







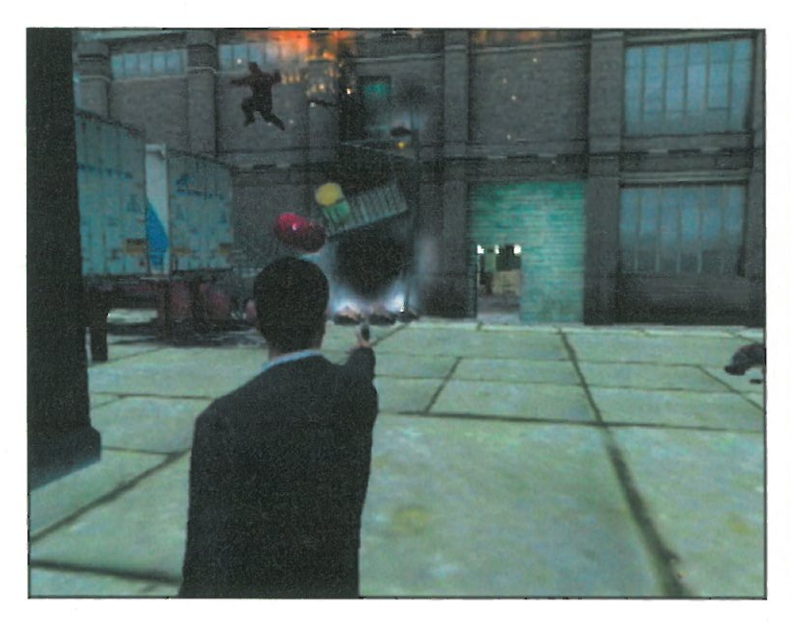


Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Fecha prevista **11 de diciembre**

Sony te muestra la mejor cara del crimen organizado

THE GETAWAY

Acaban de matar a tu mujer y han raptado a tu hijo. Si lo quieres recuperar con vida, vas a tener que colaborar con la mafia inglesa y realizar todo tipo de encarguitos ¿Estás dispuesto a cargar con semejante responsabilidad?





The Getaway es el título de uno de los proyectos más cuidados de SCEE, que lleva ya algo más de dos años de desarrollo y que, por motivos técnicos, ha sufrido numerosos retrasos y puestas al día.

Pero todo esto forma ya parte de la historia, ya que el Team Soho, sus creadores, por fin han alcanzado el nivel de calidad que buscaban.

A primera vista resultará muy fácil hacer referencias a la serie *Grand Theft Auto*, (en ambos juegos disponemos de una ciudad entera, podemos robar vehículos, utilizar armas...) pero lo cierto es que, en el fondo, son dos juegos muy diferentes y cada uno de ellos ofrecerá una experiencia distinta.

En el caso de *TG,* tendrá mayor peso el argumento, que nos contará la historia de Hammond, un ladrón de bancos reinsertado en la sociedad, que se ve obligado a volver a las calles cuando secuestran a su hijo y asesinan a su mujer. El responsable de todas sus desgracias es Charlie, el jefe de una banda londinense, que utiliza a su hijo como medio de chantaje para que Hammond haga todo lo que él quiere: destrozar un restaurante de moda, robar una figura en una galería de arte, provocar cierto revuelo en una comisaría... en fin, de todo menos bondades. Al mismo tiempo, también será posible disfrutar de las doce misiones que compondrán la aventura desde el punto de vista opuesto, el de un policía que intenta parar a Mark Hammond. En ambos casos tendremos que hacer uso de todos los medios a nuestro alcance, desde diversas armas de fuego a la posibilidad de coger cualquier coche que veamos o utilizar distintos movimientos tácticos, como coger rehénes, rodar por el suelo o apoyarnos en la pared para fisgonear por las esquinas.

Todo, lógicamente, con una puesta en escena de esas que quitan el hipo. La recreación de Londres va a ser, en dos palabras IM-PRESIONANTE. Todo estará en su sitio: Picadilly Circus, Trafalgar Square... y eso por no hablar de su representación gráfica, que sólo se va a poder calificar de fotorrealista.



***The Getaway* tendrá un ritmo muy "peliculero", que quedará plasmado en sus geniales vídeos.**



Las calles de Londres estarán repletas de vida, con peatones por las calles y tráfico circulando.

El realismo es el protagonista

The Getaway **ha sido concebido como un juego tremendamente realista, tanto en los aspectos gráficos como jugables, y sólo hace falta jugar 10 minutos para darse cuenta de ello. Desde la primera secuencia de vídeo, nos encontraremos con "actores" virtuales sumamente reales y un sistema de juego que prescinde de cualquier tipo de indicador, tanto de vida como para orientarnos por la ciudad.**







Los dos personajes controlables dispondrán de diferentes movimientos tácticos, como coger rehénes.







Además, entre misión y misión asistiremos a un verdadero espectáculo visual en forma de secuencias de vídeo, que se caracterizarán por su enfoque cinematográfico y porque pondrán de manifiesto el tremendo potencial de PS2. Sirva como muestra un botón: las animaciones faciales de los "protas" alcanzarán un realismo superior al de *FFX*, sin olvidar detalles como la piel o el humo, que parecerán de verdad.

La elevada calidad alcanzará también a otras parcelas del juego, como pueda ser la traducción y el doblaje, en el que oiremos voces muy conocidas que trabajan habitualmente en el cine.

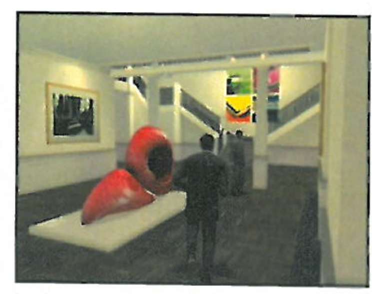
Por último, sólo nos queda recordar que *TG* va a ser un juego sólo para mayores de edad. Y esta vez va a quedar reflejado claramente en su cruda trama y en el vocabulario que oiremos a lo largo de las escenas de video, con frases muy bien adaptadas a nuestro idioma (como por ejemplo "me tiene como p... por rastrojo").

En fin, sólo podemos deciros que la espera va a merecer la pena, y que si te ha gustado *GTAIII* y *Vice City*, tienes ante ti una propuesta parecida, pero al mismo tiempo muy diferente y dotada con identidad propia, con un carácter mucho más maduro y serio.

The Getaway pondrá al servicio de la diversión un concepto de juego más adulto, maduro y serio de lo habitual, con una puesta en escena magistral.



TG tendrá grandes dosis de acción, en las que tendremos que demostrar puntería y habilidad.



Los interiores de los edificios contarán con un elevado nivel de detalle, como esta galería.



LA CLAVE	Si disfrutaste con los "gamberros" *GTAIII* y *Vice City*, prepárate para encarar el crimen de una manera más seria y espectacular.	PRIMERA IMPRESIÓN E

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Fecha prevista **Diciembre**

Mi dispuesto a "trabajal" de nuevo, mi "señol"...

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

La famosa saga de juegos protagonizados por ninjas, que tanto nos deleitó en PSOne, se estrenará el mes que viene en PS2 con un montón de novedades.





Igual que en las dos entregas anteriores para PSOne, en *Tenchu 3* manejaremos a Ayame y Rikimaru, dos ninjas expertos que tendrán que llevar a buen puerto las misiones que les ordene el maestro de un clan del medievo japonés. Los objetivos de estas incursiones serán las típicas en la "vida" de un ninja: búsqueda de objetos, rescates y, sobretodo, asesinatos. Para enfrentarnos a ello, nos valdremos de todo un arsenal, adaptado a los gustos de estos antiguos asesinos, como las katanas, shurikens, arroz envenenado...

Aunque la acción en el modo Historia presentará algunas novedades, como el poder usar las armas de nuestros enemigos, la gran novedad vendrá representada por el modo multijugador, donde podremos enfrentarnos o cooperar con un amigo en niveles especialmente creados para este modo.

Donde más cambios habrá, como es lógico, será en el apartado gráfico, ya que contará con un excelente diseño de todos los personajes y unos escenarios que, aunque no presentarán muchos detalles y adornos, sí mostrarán un buen nivel. Y no podemos dejar de hablar de la excelente banda sonora que nos acompañará en todo momento y que, como ya es costumbre en la saga, hará las delicias de los melómanos.

En definitiva, un juego muy a tener en cuenta, pero al que todavía se le tienen que corregir algunos fallos, como la floja inteligencia artificial de los enemigos y la gestión de la cámara que, de seguir así, nos pondrá en más de un apuro en lugar de ayudarnos. Si lo arreglan, puede ser una joya.

LA CLAVE Solucionando los deslices técnicos, *Tenchu 3* puede convertirse en un imprescindible para los amantes de las aventura de sigilo. **PRIMERA IMPRESIÓN**





Como en anteriores entregas, tendremos a nuestra disposición a dos ninjas distintos: el letal Rikimaru y la bella Ayame.

Para cumplir a las misiones que se nos encarguen, podremos hacer uso del extenso arsenal típico de los ninjas.



El sigilo será un componente fundamental de la aventura. La clave es pasar desapercibido y atrapar a los enemigos por la espalda.

Sorteamos 10 Total Immersion Racing, 10 Big Mutha Truckers y 10 Gorras B.M. Truckers

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5300!



Es muy fácil, manda un mensaje con la clave "play47planeta" y automáticamente entrarás en el sorteo de un lote compuesto por un juego *Big Mutha Truckers*, un juego *Total Immersion Racing* y una original gorra.





BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5300, poniendo: play47planeta.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 10 mensajes, que recibirán cada uno, un juego para PS2 *Big Mutha Truckers*, un juego *Total Immersion Racing* y una gorra BMT.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2002.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Play2 manía



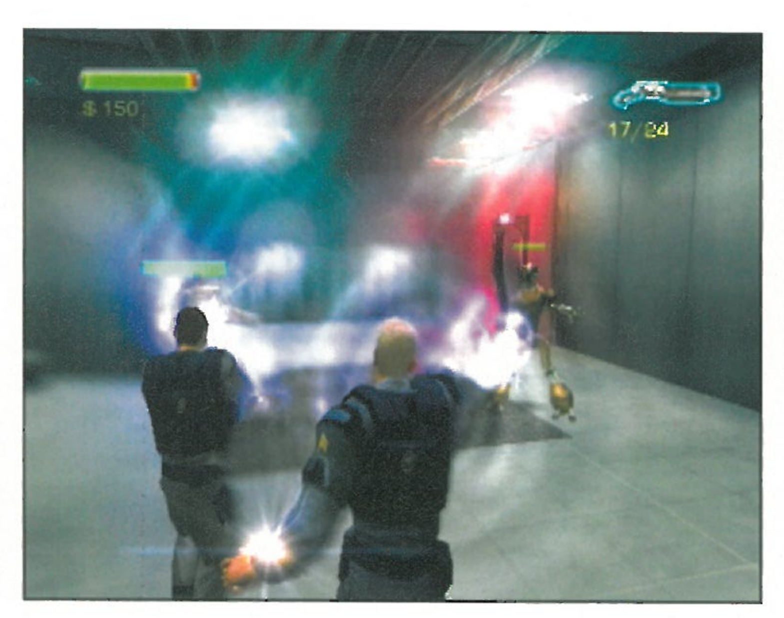


Compañía **Proein** | Género **Acción** | Fecha prevista **2 de diciembre**

La última peli de Spielberg también se estrena en PS2

MINORITY REPORT

Dentro de muy poco podremos "acompañar" al agente de Pre-Crimen John Anderton en un título que ofrecerá acción de la buena.





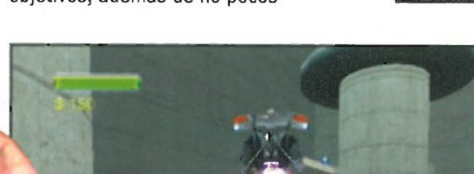
Con un poco de retraso con respecto a su estreno en las salas de cine, Activision y Proein nos sumergirán el mes que viene en el universo de "Minority Report". Como sabéis, el film está ambientado en un futuro donde existe una unidad de policía llamada Pre-Crimen, que utiliza los poderes de tres humanos capaces de predecir los acontecimientos con cierta antelación y así poder detener a los futuros culpables antes de que cometan el asesinato. Pues bien, aunque se llame igual que la película, ya os adelantamos que la historia de *Minority Report* será nueva. Nos colocará en la piel de John Anderton (que no se parece a Tom Cruise), quien empezará atrapando a los homicidas en potencia y acabará atrapado en medio de una peligrosa conspiración...

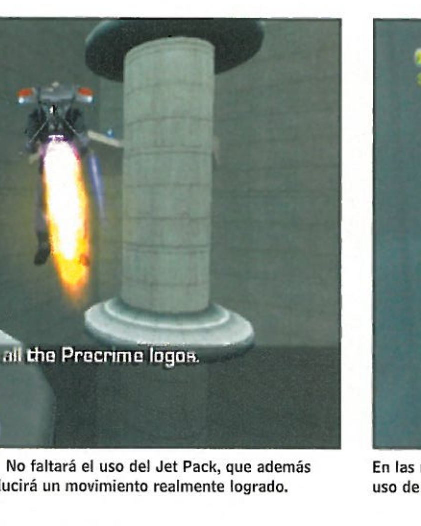
El juego se estructura en 15 niveles, que esconderán un total de 41 objetivos, además de no pocos secretos. En ellos habrá "tortas" a mansalva, con un variado repertorio ofensivo en el que alternaremos el combate cuerpo a cuerpo con el uso de las armas más variopintas,. No faltará tampoco ninguno de los elementos aparecidos en la película, como el uso del Jet Pack para volar, las pistolas aturdidoras o las peligrosas arañas que rastrean a los sospechosos sin piedad.

Gráficamente todo se moverá de maravilla, con unos escenarios sólidos (destrozables y plagados de notorios efectos gráficos) y unas animaciones que quitarán el hipo, sobre todo a la hora de "adornar" los combates.

En fin, que los fans de la película y de la acción en general tendrán muy pronto una cita a la que no deben faltar con el agente John Anderton...

LA CLAVE	Todo el atractivo del universo de "Minority Report" en un título que propondrá acción a raudales con un buen apartado gráfico.	PRIMERA IMPRESIÓN MB





No faltará el uso del Jet Pack, que además lucirá un movimiento realmente logrado.



En las misiones deberemos combinar el combate cuerpo a cuerpo con el uso de las armas aparecidas en la película, como la pistola de impulsos.

Compañía **Activision** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **25 de noviembre**

Otra forma de ver el rally

RALLY FUSION

Si *Colin* o *WRCII* no te han parecido suficiente, aquí tienes otro enfoque para esto del rally.



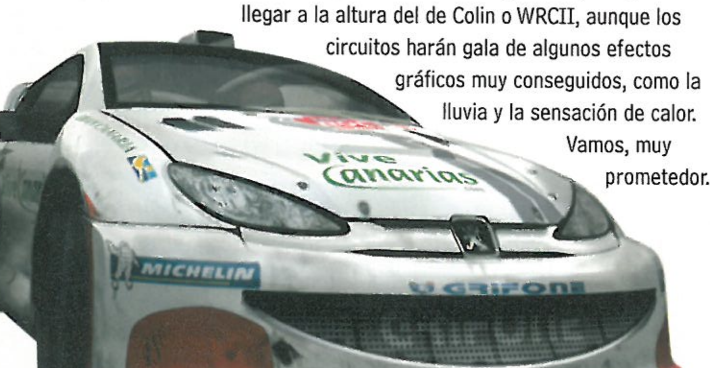
Rally Fusion se diferencia en varios aspectos de los simuladores de rally más realistas. Además de originales modos de juego, podemos pilotar vehículos poco frecuentes en el género, como buggies.





La principal aportación de *Rally Fusion* a un género tan trillado como éste, será un puñado de novedosos modos de juegos en los que podremos competir contra un rival en un circuito cerrado, realizar pruebas de slalom montados en buggies y, por supuesto, disputar la victoria al estilo clásico por etapas. El "gancho" residirá en que para abrir los distintos modos de juego, habrá que ir consiguiendo la victoria en las distintas competiciones.

Además, apostará por un estilo de conducción más arcade de lo habitual en el que, sin embargo, podremos encontrar algunas dificultades a la hora de derrapar y hacer contravolantes. El apartado técnico no parece que vaya a llegar a la altura del de Colin o WRCII, aunque los circuitos harán gala de algunos efectos gráficos muy conseguidos, como la lluvia y la sensación de calor. Vamos, muy prometedor.



LA CLAVE No parece que vaya a llegar al realismo de *Colin McRae*, pero puede ser una alternativa muy interesante en el género. **PRIMERA IMPRESIÓN B**

Compañía **Namco** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **4 de diciembre**

A toda pastilla por la nieve

ALPINE RACER 3

¿Te gustan los deportes de invierno? Pues no le pierdas la pista a este divertido arcade de Namco.

Al aluvión de juegos de deportes extremos que nuestra PS2 ha recibido en los últimos tiempos vendrá a sumarse *Alpine Racer 3*, un arcade con el típico sello de Namco que viene directamente de los salones recreativos. Frente a la oferta de la competencia, *Alpine Racer 3* propondrá un estilo de juego rápido y directo, que se basará en un control de lo más sencillo e intuitivo y unos descensos a toda velocidad. Ya os adelantamos que una de sus bazas más interesantes será su gran abanico de modos de juego y de pruebas, destacando entre ellos el modo principal, donde nos enfrentaremos tanto al cronómetro como a otros competidores, buscando conseguir la mayor puntuación (y las mejores acrobacias) que nos reporten el dinero suficiente para comprar mejor equipo y así competir con mayores garantías. Además de este torneo, habrá carreras uno contra uno, slaloms, contrarreloj... Y todo con ocho personajes para elegir, cada uno con sus aptitudes. Nueve extensos circuitos diseñados gracias al uso de satélite y plagados de obstáculos y retos, pondrán la guinda a un divertido arcade que sin duda gustará a los fanáticos de los deportes extremos.



Durante las carreras iremos obteniendo dinero según nuestro tiempo y las acrobacias y saltos que realicemos, dinero que se reducirá si nos chocamos o caemos. Con él compraremos mejor equipo.





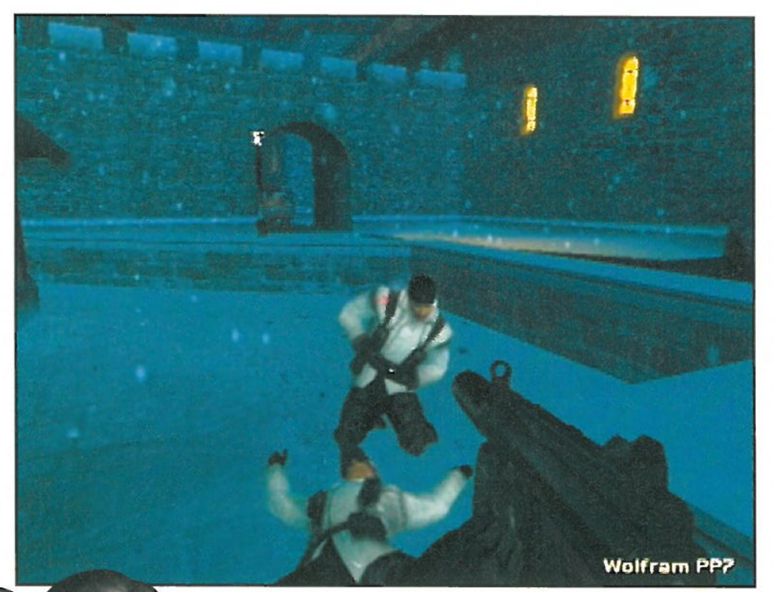
LA CLAVE Aunque lo tendrá difícil por la dura competencia, *Alpine Racer 3* posee recursos de sobra para divertir a los fans de estos juegos. **PRIMERA IMPRESIÓN B**

Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up** | Fecha prevista **27 de noviembre**

Con licencia para ilusionar

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Acción, cochazos, bellas mujeres... el agente secreto más famoso del cine vuelve a PS2 mostrando su mejor cara: la del mismísimo Pierce Brosnan





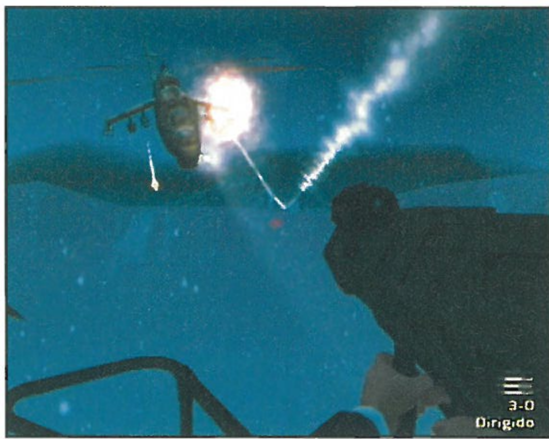
Su nombre es Bond, James Bond, y ya nos hizo vibrar hace un añito con uno de los shoot´em up más variados y divertidos del catálogo. Ahora vuelve con una nueva aventura y con el gran atractivo de contar con la imagen de Pierce Brosnan, el actor que actualmente encarna al personaje en las películas. Básicamente, *James Bond 007: NightFire* tendrá un desarrollo tan variado como *Agente en Fuego Cruzado*, es decir, que alternará fases de conducción con otras de shoot´em up puro y duro. Nuestra cruzada contra el malvado Rafael Drake nos obligará a viajar por más de diez exóticas localizaciones, incluyendo los Alpes o una base bajo las aguas del Pacífico. Y tampoco faltarán todos los ingredientes de las películas, como los gadgets "marca de la casa", el arsenal de alta tecnología o las bellísimas chicas Bond.

Como imaginaréis, el apartado técnico estará a la altura del personaje, con unos entornos 3D muy detallados y unos modelos alucinantes, destacando, como no, el de Bond. Y además, las fases de conducción serán más rápidas y espectaculares que nunca. El mes que viene os lo contaremos todo sobre él.

LA CLAVE	Todo el encanto de Bond en un título que mezclará fases de velocidad con otras de shooter y que estará muy bien acabado.	PRIMERA IMPRESIÓN E



Las fases de conducción serán más rápidas que nunca. Por supuesto nuestro coche irá equipado con todo tipo de artilugios "made in Q".

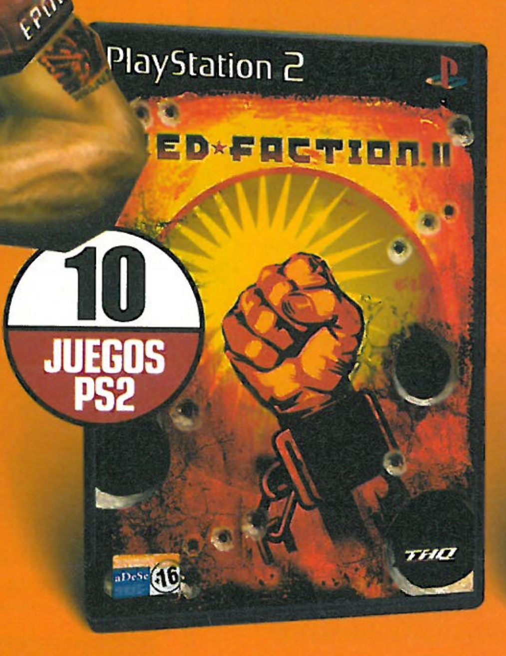


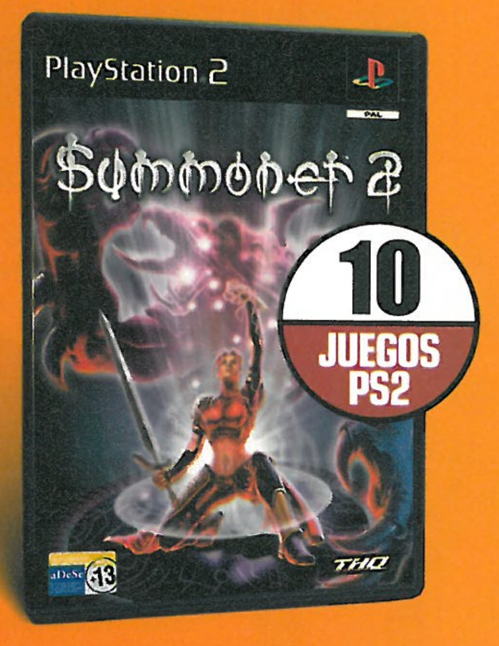
Sólo el agente 007 puede disparar un lanzacohetes contra un helicóptero mientras "viaja" en el techo de un teleférico. Espectacular, ¿verdad?

Sorteamos 10 Summoner 2 y 10 Red Faction II

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5300!

Participar es muy fácil, sólo tienes que mandar al 5300 un mensaje de texto con la clave "play47thq" y automáticamente entrarás en el sorteo de un lote compuesto por un juego *Red Faction II* y un juego *Summoner 2*.





BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5300, poniendo: play47thq.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 10 mensajes, que recibirán cada uno, un juego para PS2 *Summoner 2* y un juego para PS2 *Red Faction II*.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2002.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

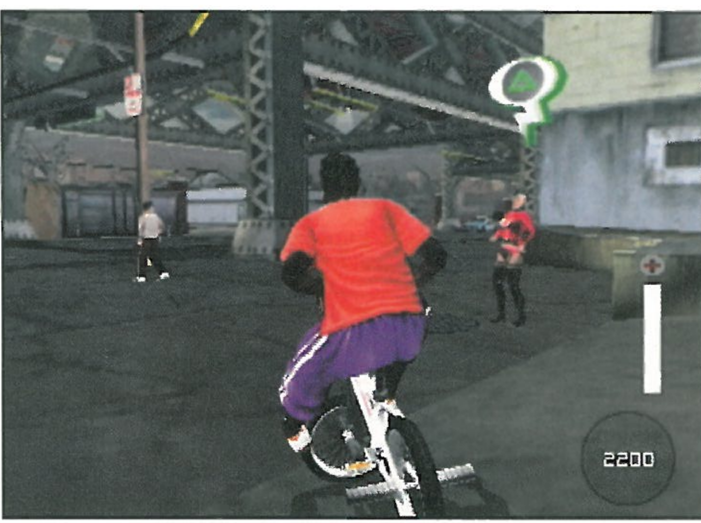


Compañía **Acclaim** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **diciembre**

Sexo, bicis y rock´n´roll

BMX XXX

¿Que en los deportes de riesgo ya está todo visto? Pues espera, que me quito el sostén...



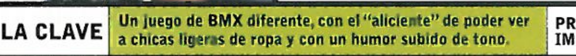
BMX XXX ha sido concebido con una mentalidad más desenfadada y gamberra que otros juegos basados en deportes de riesgo, y nos rodeará de mendigos, prostitutas y otras gentes de mal vivir.





Ahora que los deportes de riesgo ya han dicho prácticamente todo lo que tenían que decir, algunas compañías buscan caminos alternativos, como Acclaim, que ha visto en el espíritu *Grand Theft Auto* el camino a seguir. Así las cosas, en *BMX XXX* también tendremos que superar récords de puntuación, participar en competiciones y otras tareas clásicas, junto con otras muchas más que nos propondrán mendigos, chulos, "sonados" y unos cuantos personajes no menos estrambóticos, que no dudarán ni un sólo segundo en hacer chistes escatológicos o recurrir a las mayores simplezas que se os ocurran. De sus mentes saldrán "tareas" como llevar a cinco payasos enanos a su "minicoche", transportar a prostitutas a su lugar de "trabajo" y un largo etcétera. La recompensa por nuestros esfuerzos será dinero, que junto con el que hay disperso por el escenario, nos servirá para acceder a unas cabinas eróticas, donde podremos ver unos vídeos de unas señoritas ligeras de ropa (vídeos que no estarán censurados en Europa).

En fin, sobra decir que el juego va a ser para mayores de 18 años, y que a nosotros... ejem, nos ha parecido divertido y diferente.



LA CLAVE Un juego de BMX diferente, con el "aliciente" de poder ver a chicas ligeras de ropa y con un humor subido de tono. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB



Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **22 de enero**

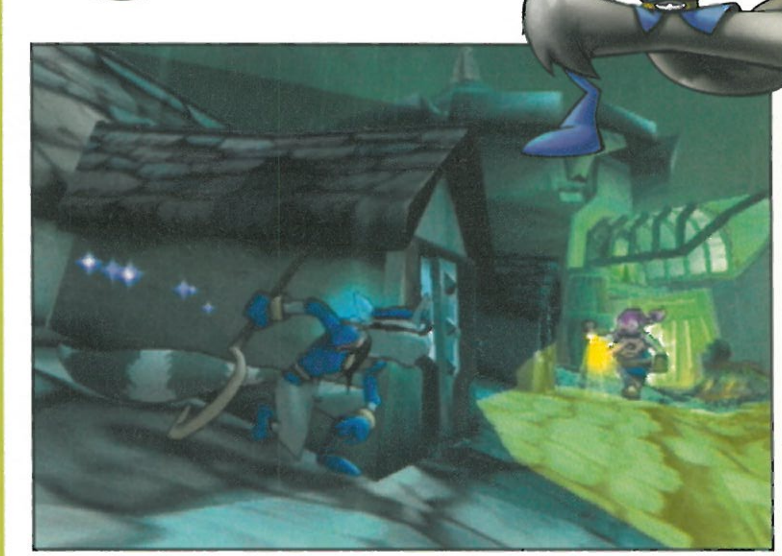
Un ladrón de "garra blanca"

SLY RACCOON

Sony nos presenta un plataformas con gran personalidad que combinará un desarrollo muy variado con un apartado gráfico fenomenal.

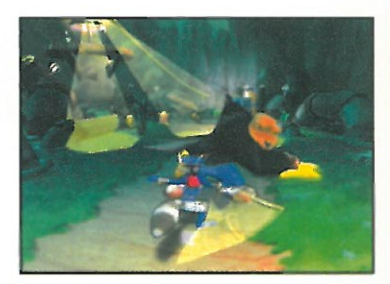
Bajo el largo título de *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* se esconderá uno de los plataformas más prometedores que aparecerán en PS2 durante los próximos meses. En él asumiremos el papel de Sly Cooper, un ladrón de lo más peculiar que, armado con su guadaña multiusos, y un buen puñado de habilidades propias de su "profesión", deberá recuperar un libro de gran valor sentimental, robado por cinco villanos y posteriormente dividido en otras tantas partes.

Si bien a primera vista puede parecer un plataformas al uso, en sus cinco extensos niveles se darán cita otros géneros, como la acción pura y dura o la infiltración al más puro estilo *Metal Gear Solid*. Por ello, ya os adelantamos que en *Sly Raccoon* no habrá lugar para el aburrimiento... Pero lo que más destacará sin duda del juego será su colorista apartado gráfico, que sacarán todo el partido a la técnica "cel-shading" para ofrecernos un espectáculo visual digno de la mejor película de animación. Amigos de las plataformas, ya os podéis ir preparando porque *Sly Cooper* llega pisando muy fuerte.



¿No os recuerda esta estampa a cierto juego de Konami? No os equivoquéis porque en *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* habrá que hacer mucho más que simplemente "dar saltitos".





LA CLAVE Un plataformas que incluirá ideas de otros géneros, enmarcado en un apartado gráfico de lo más "cartoon". Muy prometedor. **PRIMERA IMPRESIÓN** E







Expertos en videojuegos

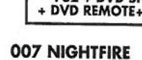


BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	59,95
COLIN MCRAE 3	59,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
RATCHET & CLANK	59,95
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	64,95



PS2 + CONTROLLER + DEMO RATCHET & CLANK 249,95





PS2 + DVD SPIDER-MAN + DVD REMOTE+ DEMO R & C 289,95





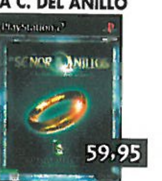
PS2 + ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION 2 299,95



007 NIGHTFIRE 64,95

DRAGON BALL Z B. 59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO



EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 64,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



HAVEN: CALL OF THE KING

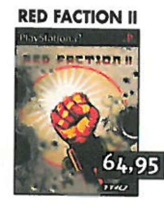




KINGDOM HEARTS



RED FACTION II



VITUA TENNIS 2



WORLD RALLY C. II EXTREME



promociones del mes

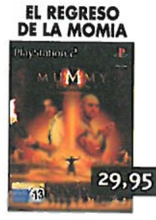
¡EXCLUSIVA!

Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO 59,95



DEVIL MAY CRY 29,95

EL REGRESO DE LA MOMIA



F1 RACING CHAMPIONSHIP 9,95

HALF LIFE 29,95

MAX PAYNE



RAYMAN REVOLUTION



PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS 109,95



PLAYSTATION PS One 89,95

DIGIMON 2003 29,95

HARY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA







SPYRO: ENTER THE DRAGONF.	diciembre
STAR WARS BOUNTY HUNTER	diciembre
MANAGER DE LIGA 2003	diciembre
GHOST RECON	diciembre
TY EL TIGRE DE TAZMANIA	diciembre
EL IMPERIO DEL FUEGO	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Industrial A Gándara
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

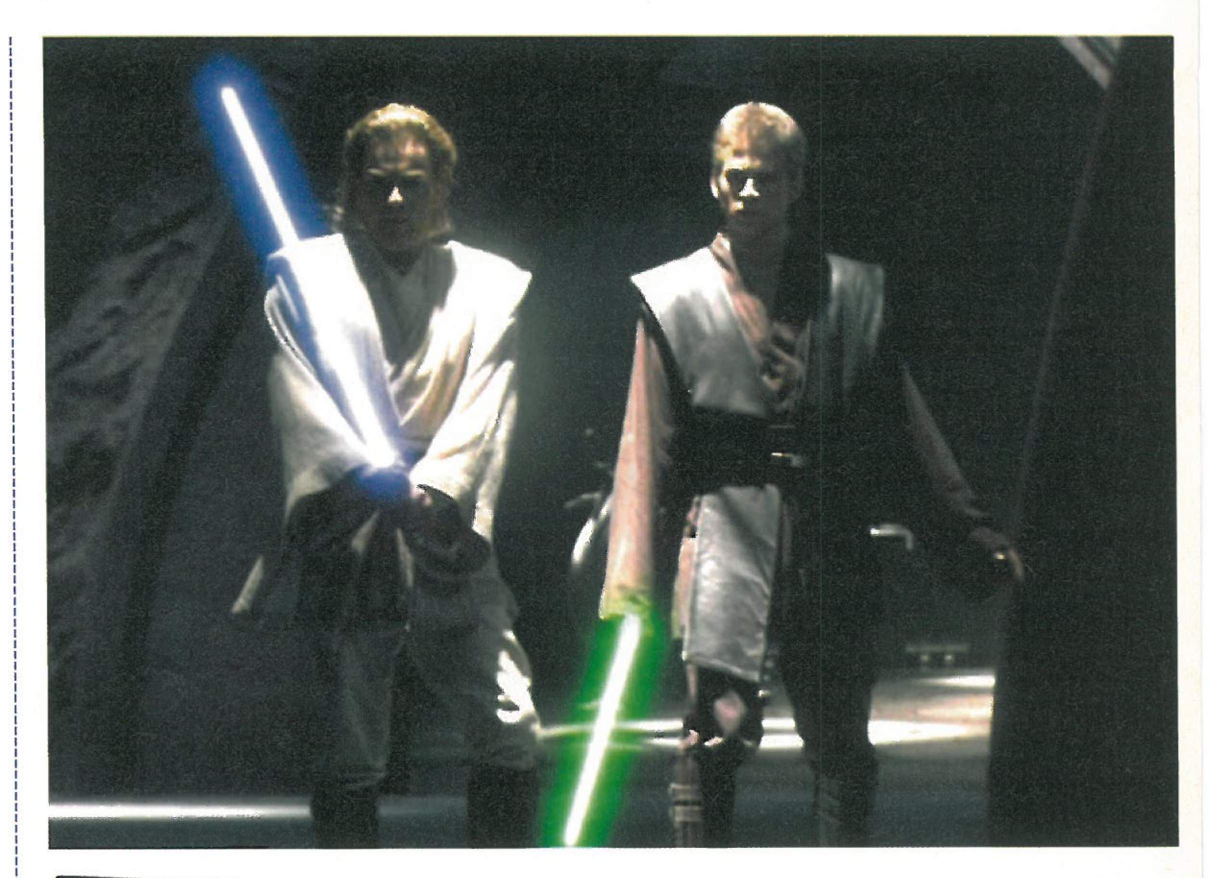
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de noviembre al 15 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es

A la venta en NOVIEMBRE

- **Alí** (Manga Films • 23,99 €)
- **Bob y sus amigos** (Manga • 12 €)
- **Buñuel y la mesa del rey Salomón** (Filmax • 10 €)
- **Capitán Kronos** (Manga • 17,99 €)
- **Crossroad** (Universal • 24,01 €)
- **Detective Conan 2** (Manga • 18 €)
- **Dinosaurio** (Walt Disney • 10 €)
- **Dragon Ball Z: El ataque del dragón / El regreso de Broly / El combate definitivo** (Manga Films • 17,99 €)
- **E.T. Edición Esp.** (Universal • 27 €)
- **El amigo de mi amiga** (Manga • 18 €)
- **El embrujo de Shangai** (Warner • 24 €)
- **El fantasma de la Ópera** (Manga Films • 23,99 €)
- **El Señor de los Anillos: Versión Extendida** (Columbia • 39,99 €)
- **El tercer hombre** (Filmax, 11,99 €)
- **En tierra de nadie** (Manga • 24 €)
- **Fantasía** (Buena Vista • 21 €)
- **Fiebre del Sábado Noche** (Paramount • 24,01 €)
- **Footlose** (Paramount • 24,01 €)
- **Frankenstein** (Universal, 24,01 €)
- **Ghost World** (Manga • 23,99 €)
- **Halloween: la maldición de Michael Myers** (Lauren • 10 €)
- **House III** (Filmax • 11,99 €)
- **Jennie** (Manga Films • 17,99 €)
- **K-Pax** (Lauren • 24,01 €)
- **La Bella y la Bestia Edición Especial** (Walt Disney • 24,01 €)
- **La coleccionista** (Manga • 17,99 €)
- **La mujer del aviador** (Manga • 18 €)
- **La novia del diablo** (Manga • 18 €)
- **Las brujas** (Manga Films • 18 €)
- **Lejos** (Manga Films • 23,99 €)
- **Los Caballeros del Zodíaco 1** (Manga Films • 17,99 €)
- **Los Caballeros del Zodíaco 2** (Manga Films • 17,99 €)
- **Monster´s Ball** (SAV • 21 €)
- **Mulholland drive** (Manga • 24 €)
- **OT la película** (Filmax • 10 €)
- **Pack Amenaza Fantasma + El Ataque de los Clones** (Fox • 50 €)
- **Pack Todo Bond** (Fox • 299,99 €)
- **Pecado Original** (Disney • 21,01 €)
- **Pesadilla antes de Navidad** (Walt Disney • 10 €)
- **Según Matthieu** (Manga • 23,99 €)
- **Sol Naciente** (Fox • 24,01 €)
- **Star Trek 2 Montaje del Director** (Paramount • 27,02 €)
- **Todo por el éxito** (Columbia • 24 €)
- **Top Secret** (Paramount • 24,01 €)
- **Una mente maravillosa** (Universal • 27 €)
- **Vidocq** (Manga Films • 23,99 €)





Hace poco, en una galaxia muy lejana...

Star Wars Episodio II: El Ataque de los Clones

Esta vez, los seguidores de la saga galáctica más famosa del cine (y que nos perdone "Star Trek)" sólo han esperado seis meses para disfrutar del segundo espisodio en DVD.

La acción nos sitúa diez años después de "La Amenaza Fantasma": Anakin se ha convertido en el aprendiz de Jedi de Obi-Wan y Padmé en senadora galáctica. Las intrigas del futuro Emperador para eliminar a los Jedi desembocarán en una espectacular batalla entre los Jedis, ayudados por un ejército clon, y los ejércitos de la Federación y del conde Dooku. Alucinante.

Más de seis horas de extras increíbles, redondean un DVD que nadie puede perderse.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 26,99 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1 EX: Castellano e Inglés.

Subtítulos:
- Inglés y Castellano.

Extras:
- Ocho escenas inéditas.
- Comentarios de George Lucas.
- "De guiñoles a Pixels".
- "La Previsualización de Episodio II".
- Tres cortos.
- Campaña gráfica.
- R2-D2: Bajo la carcasa.
- Galería fotográfica.
- DVD-Rom.

PELÍCULA: E | EXTRAS: E

Si tu tatarabuelo levantara la cabeza...

Dragon Ball GT. 100 años después

Manga Films lanza diversos DVDs en nuestro país con las aventuras de Goku y sus amigos. En "100 años después", el tataranieto de Goku, que no ha heredado el interés familiar por las artes marciales, emprenderá la búsqueda de las famosas Bolas de Dragón para curar a su abuela Pan.



Una buena oportunidad de ver de nuevo a Goku, aunque le faltan extras.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Manga Films
Precio: 17,99 €.
Discos: 1
Idiomas
- Dolby Digital Mono: Español, Catalán.

Subtítulos:
- No tiene.

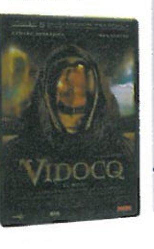
Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.
- Capítulo Extra.
- Ficha técnica.
- Ficha artística.
- Biografía del autor.

PELÍCULA: B | EXTRAS: M

Terror a la francesa

Vidocq (El Mito)

Aprovechando que el terror sigue de moda, desde Francia se inventan esta historia de intriga y misterio en la línea de "Scream" y similares, en la que Vidocq, un ladrón reconvertido en detective, se las verá con El Alquimista, un "fantasma" que roba el alma a sus víctimas.



Una película de terror bien hecha, que te gustará si te va el género.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Manga Films
Precio: 23,99 €.
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. Dolby Digital 5.1: Francés.

Subtítulos:
- Castellano

Extras:
- Tráiler.
- Cómo se hizo.
- Entrevistas.
- DVD Rom.
- Ficha técnica y artística.
- Filmografías.

PELÍCULA: B | EXTRAS: B








■ El chico que se convirtió en araña

Spider-Man Ed. Esp.



El bombazo del verano en todo el mundo llega en una Edición Especial que va a dejar más que contentos a sus seguidores. Peter Parker, un tímido adolescente, obtiene superpoderes al ser mordido por una araña manipulada genéticamente. Tras convertirse en Spider-Man, tendrá que enfrentarse al Duende Verde, un villano dotado de superfuerza y de la última tecnología, que quiere sembrar el caos en la ciudad.

■ **Nunca el Hombre Araña tuvo mejor aspecto en la pantalla.**

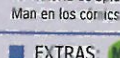
■ FICHA TÉCNICA

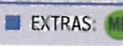
Distribuidor: Columbia
Precio: 26,99 €
Discos: 2
Idiomas:
- DD 5.1: Inglés, Español y Catalán.

Subtítulos:
- Español e Inglés.

Extras:
- Tomas falsas.
- Escenas multiángulo.
- Anuncios de TV.
- Tráilers.
- Test de vestuario y maquillaje.
- Cómo se hizo.
- Fotos de Peter Parker.
- Test de pantalla.
- La historia de Spider-Man en los cómics.

■ PELÍCULA: MB | ■ EXTRAS: MB









■ El poder del Anillo Único sigue creciendo

El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo E. Coleccionistas

Esta nueva edición, además de incluir media hora más de película montada para la ocasión, incluye ¡¡3 discos más de extras inéditos!! "De regalo" incluye, dos figuras realizadas por la misma empresa de efectos especiales de las películas y que sirven como sujetalibros.

■ **¿Qué haces leyendo todavía? ¡¡Vete a por ella!!**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 59,99 €.
Discos: 4
Idiomas:
- DTS: Español. Dolby Digital 5.1 EX: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras
- Documentales: Tolkien creador de la Tierra Media, Diseñando y construyendo la Tierra Media, Rodando, FX, Post-producción, El sonido y la música, Escala digital, Atlas de la Tierra Media...

■ PELÍCULA: E | ■ EXTRAS: E

■ ¿Alguien quiere hacer un viajecito?

La Máquina del Tiempo

Tomando como base la novela de H.G. Wells, esta adaptación de la historia nos enseña cómo un inventor y científico construye una máquina del tiempo con la que, tras intentar cambiar el pasado, accidentalmente, se proyecta 800.000 años hacia un futuro dominado por una raza guerrera no muy amigable.



■ **Efectos especiales impresionantes y acción que entretienen.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 24 €.
Discos: 2.
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español e Inglés.

Subtítulos:
- No tiene.

Extras:
- Tráiler.
- Cómo se hizo.
- Escenas inéditas.
- Filmografías.
- Secuencia animatic.
- La creación de los Morlocks.
- Documental: La construcción de la máquina del tiempo.

■ PELÍCULA: B | ■ EXTRAS: B

■ Viaja al interior de un videojuego

Tron. Edición de Coleccionista

Flynn, programador de un celebre videojuego, es introducido en el juego por el Ordenador Central, responsable del mundo virtual que hay en su interior. Allí tendrá que activar a Tron, un programa capaz de acabar con la tiranía del Ordenador Central y reestablecer el equilibrio. Un hito en su época.



■ **Si de verdad te gustan los videojuegos, tienes que ver este clásico.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Walt Disney
Precio: 24,01 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

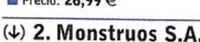
Subtítulos:
- Español, Inglés, Sueco, Noruego, Danés, Filandés, Inglés codificado para sordos.

Extras:
- Cómo se hizo.
- Desarrollo.
- Imágenes digitales.
- Escenas eliminadas.
- Diseño.
- Storyboards.

■ PELÍCULA: MB | ■ EXTRAS: MB

LOS + VENDIDOS

(=) **1. Peter Pan: Regreso a...**
■ Género: **Infantil**
■ Distribuidora: **Disney**
■ Precio: **26,99 €**



(↓) **2. Monstruos S.A.**
(N) **3. Barbie, princesa rapuncel**
(↑) **4. En busca del valle encantado**
(↓) **5. El Señor de los Anillos**
(↑) **6. Harry Potter**
(↓) **7. Moulin Rouge**
(N) **8. Torrente 2**
(↓) **9. X-Men**
(↓) **10. El Planeta de los Simios**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Resident Evil**
■ Género: **Acción**
■ Distribuidora: **Filmax**
■ Precio: **No está a la venta**

(N) **2. La habitación del pánico**
(N) **3. Blade 2**
(N) **4. La guerra de Hart**
(N) **5. Monster´s Ball**
(↓) **6. El Rey Escorpión**
(N) **7. Gosford Park**
(N) **8. Kate & Leopold**
(↓) **9. Black Hawk Derribado**
(↓) **10. Vanilla Sky**

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. El Señor de los Anillos E.E.**
■ Género: **Fantasía**
■ Distribuidora: **Columbia**
■ Precio: **59,99 €**

(N) **2. El Ataque de los Clones**
(N) **3. Spider-Man E.E.**
(↓) **4. Willow**
(↓) **5. Harry Potter**
(↑) **6. La Amenaza Fantasma**
(↓) **7. Gladiator**
(=) **8. Tomb Raider**
(=) **9. Matrix E. E.**
(=) **10. Final Fantasy**



NOVEDAD
THE GETAWAY

Si quieres saberlo todo sobre este esperadísimo título, no te pierdas el próximo número. Además, te sacaremos de dudas: ¿Podrá *The Getaway* con *GTA Vice City*?

ESPECIAL
GRAN SORTEO NAVIDEÑO

El mes que viene te propondremos un espectacular concurso, donde podrás ganar docenas de premios: juegos, merchandising, periféricos...

GUÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Seguro que tienes pensado comprarte alguno de los dos juegos basados en *El Señor de los Anillos*, ¿a que sí? Pues el mes que viene te regalaremos una guía coleccionable muy especial, que te servirá sea cuál sea el título que compres...

¿Qué? ¿Preparando la carta a los Reyes Magos? Pues no termines de escribirla todavía, no vaya a ser que algunas de las novedades que te vamos a presentar el mes que viene te hagan la boca agua. Apúntate, por ejemplo, **Minority Report** o **La Comunidad del Anillo**, y ¿qué tal **Reign of Fire**? Sin olvidarnos de **Tenchu 3**, de **The Getaway** o de lo último de **James Bond**. Y para que no dejes de lado los juegos que ya te has comprado, atento a las **Guías Completas** para **Pro Evolution Soccer 2**, **Hitman 2** y **Burnout 2**. Además, no te olvides de que te vamos a ofrecer una sorpresa muy especial y que estamos preparando una **Comparativa** a la que no podrás resistirte. Por supuesto, te mantendremos al tanto de la **Actualidad**, te ofreceremos los mejores **Trucos** y te prepararemos los mejores **Reportajes**. Y no faltarán la **Guía de Compras**, el **Consultorio**...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

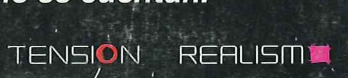


THE GETAWAY
SEC 3
PLANO 5
TOMA 4
SOUND
DATE
PROD. CO.
DIRECTOR

PlayStation 2

The Getaway

No te vamos a contar de qué va esta película. Ni quién es el malo ni quien es el bueno. Nada de trama o argumento. Y mucho menos el final. Sólo que esto va de La Mafia y tú estás metido hasta el cuello. Secuencias, acción y ambientación en Londres, reproducida al milímetro. En The Getaway todo es como si estuvieras dentro de una película. Y ya sabes, las películas no se cuentan.



PlayStation 2

www.dondeestacharlie.com

TENSION REALISM INTRIGA EL OTRO LADO